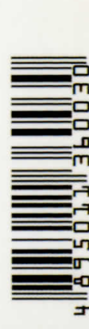


dreamcast online century

dc 網絡遊戲 全攻略

DAYTONA USA
F355 CHALLENGE
QUAKE III ARENA
AERO DANCING F
NBA2K1
and more...

>>>CONNECTING




HYPER PC PLAYER Vol.75 一書兩冊 送 CD-Rom
HK$20
13 January 2001
一書兩冊送CD-ROM
Vol.75
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
Fallout系列最新一章！
全面報導 Fallout戰略版：
《Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel》
《黑金企業 II》攻略教你做個超級攪笑古惑仔
見證歷史時刻
魔洞神龍第二次聖杯大戰最終回！
最新遊戲攻略
《Giants: Citizen Kabuto》
《Project IGI: I'm Going In》
《Arcanum》
詳盡介紹 Sierra 2001 年 RPG 大作
4 895011 330750



EDITORIAL 我們的觀點。

TEXT:寒武紀

最近 有關世嘉被任天堂所收購、撤出遊戲主機業務等消息在遊戲界以致財經界都引起了一陣騷動。

著手寫有關的報導時才發覺確實有些難度。困難不在於作為一本世嘉DC雜誌去報導有關世嘉的負面新聞而感到為難，而是正因為Gameplayers DC是一本DC專書，我們更需要認真尋找一個更加負責任並且適當的立場和角度。

沒有任何可確消息，大談收購「事件真相」，只是穿鑿附會。DC主機前景不明，便把它冠以「末日主機」之名，那是不負責任。我們相信，其實只需要把握零碎的事實，再作出恰當的編排和整理，亦已足以讓大家看到事情最真實的圖畫。

另一件令人訝異的消息，是有關世嘉為Gameboy Advance開發遊戲的傳聞。姑且不論消息的真假，重要的是傳聞本身暴露了世嘉同時作為主機硬件及軟件開發商所產生的矛盾。

作為一間主機生產商，世嘉要保護自己的主機實無可厚非，但作為一間軟件開發商，多平台的開發策略才是大勢所趨。怎樣舒解其中的矛盾成為了世嘉現時最迫切解決的問題。

縱然，我們相信不同主機之間將會在可見的未來以某種形式聯繫起來，「平台與平台之間隔壁將不再存在」。至少，鈴木裕又或者中裕司的遊戲作品同時在DC、PS2、Xbox、Gamecube上出現可能未必如我們原先所想像般不可思議。

GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.003
隨書附送互動遊戲誌VCD

2001年1月10日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ







GAMEPLAYERS DC MAGAZINE



遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.003
volume.003. 10.01.2001

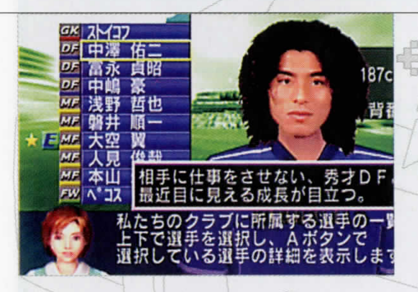
FEATURES



XBOX專頁
110> 緊急速報：
XBOX主機正式公開展示



PHANTASY STAR ONLINE
040>



創造球會特大號 J.LEAGUE
創造職業球會
050>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

ET_MAX[奥斯丁 أوستن] 扫描制作

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail gm_ms@hotmail.com

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally
排版artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888



DREAMCAST 曾被美國《數碼時代》選為1999年度的「Machine of the year」，更被認為是世嘉遊戲機事業的「拯救者」。一年之後的今日它卻被認為是使世嘉不能脫離赤字困境的最大障礙。問題似乎都在於，DREAMCAST究竟是敵是我？



Text：寒武紀

1999年《時代雜誌》姊妹雜誌《數碼時代》這樣寫道：「世嘉在次世代遊戲機市場中有著最佳的優勢：DC是第一部次世代遊戲機，比其他次世代遊戲機早了一整年推出市面...首兩個星期便售出了50萬部，吸引了所有傳媒的注意力，更挽救了世嘉整間公司...」

可惜，DC的推出並未能為世嘉帶來經營上的突破。

4年虧損1400億

1400億是對於很多人來說是一個頗為難以想像的數字。可以這樣想，它約是現時世嘉總資產的4成左右。

九七年度世嘉全年虧損433億日圓，九八年虧損330億圓元，九九年再蝕429億日圓，二零零零年單在頭上半年已經虧損282億日圓，成為全日本虧蝕情況最嚴重的上市公司。

世嘉被收購機會微

面對極端的經營困境，業界一直有傳言指世嘉可能會被競爭對手所收購。

12月27日紐約時報報導任天堂打算以20億美元收購世嘉，任天堂發言人即日便作出回應，指報導「完全沒有根據」，其後更發表公開抗議信件，要求紐約時報方面立即作出道歉，並公開有關的消息來源。

從癌病康復過來的大川功首個要面對的挑戰便是如何把世嘉從赤字中挽救過來。



世嘉副社長佐藤秀樹

事實上，外界一般認為世嘉被收購的可能性不大。標準普爾一名分析員表示：「任天堂收購世嘉100%沒有可能，因為要一百八十度扭轉世嘉現時的經營困境是一項極艱鉅的任務，任天堂根本無必要冒這個龐大的風險。」另一名証券分析員表示：「世嘉與任天堂的經營作風各異，任天堂擁有世嘉的網絡部門對任天堂本身並沒有任何好處。」

但至關重要的是，世嘉的最大股東大川功亦不會輕易出售世嘉。大川功較早前才自資投入1000億日元到CSK及世嘉，暫時舒緩其財政不安因素，相信他不會願意在世嘉的股價處於低位的時候出售世嘉。

赤字矛頭直指DC 新經營方針暗示撤出遊戲主機業務

連年赤字，其中的最大主因是DC的銷售情況不振。世嘉自己亦將2000年度財政預算出現虧損的情況歸因於為了迎戰PS2在美國及歐洲地區推出所實行的DC減價計劃。世嘉將美歐DC的售價由199美元減至149美元。

事實上，較早前世嘉所公佈的新經營方針亦可以看到世嘉已經對遊戲主機的業務發展作出了保留。

經營方針裡提到世嘉的業務範圍將會分為三個部份，分別是「遊戲軟件事業」、「網絡服務事業」、「業務遊戲機事業」。DC主機本身則未有在這個業務範圍中被提及。

沒有主機的遊戲平台？

新經營方針又提到世嘉將會由「遊戲主機生產商轉移為一個平台供應商 (format provider)」。世嘉將會把DC的平台架構提供給其他的平台使用，例如PC、手提電話、家庭影音器材、個人手帳 (PDA)等。

這樣一方面可以擴大使用DC平台的用戶數目，同時可以減低投資主機生產及銷售的風險，最終希望將業務的重點續漸移離硬件平台。

大川功：「現在已不再是遊戲機的時代。」

亞洲華爾街12月29日號引述持有世嘉24.5%股權的ASCII副會長西和彥表示，世嘉方面打算「撤出長期的硬件平台業務。」不是突然收回市面上的DC主機，而是「慢慢地、靜靜地、光榮地撤退。」報導指Dreamcast將可能是世嘉的最後一部遊戲主機。

其實，大川功自己亦曾在一次訪問中表示：「我一生都從事軟件事業，我對於著手硬件業務感到不安。當我 (1997年) 接手世嘉主席一職後，我曾表示我們應該停止硬件生產業務。」

事實上，大川功當年同意推出DC主機，著眼點並不在於電視遊戲機市場，而是當時正處於起飛階段的互聯網服務。他曾說：「現在已不在是遊戲主機的時代了...我並無意涉足遊戲硬件事業，但當時有關DC的開發計劃已經落實，我只有不理會別人的反對，一定要把Modem裝置作為DC的基本裝置推出，否則的話我已經把世嘉的硬件部門關閉了。」

多平台軟件開發是唯一出路?

12月28日，日本《產經新聞》報導，世嘉與任天堂已達成合作協議，世嘉會為將於3月推出的Gameboy Advance製作遊戲，報導指雖然世嘉與任天堂在電視遊戲機市場上是敵對關係，但在手提遊戲機業務上仍有很大的合作空間。同日，任天堂宣傳報作出回應表示「完全沒有這樣的事」，而世嘉方面卻不肯正面回應，只表示「No comment 」。

有評論指世嘉雖然擁有現時全世界最頂尖的遊戲創作人材，但由於一直採取「只為世嘉主機開發遊戲」的態度，致使反而局限了這些人材的發展。假如世嘉能夠放棄對旗下主機的執著，投入更多開發費用、時間、資源到其他暢銷遊戲主機，例如新力的PS2、任天堂的Gamecube、甚至微軟的Xbox，為它們開發遊戲，勢必會爆發出更多風靡世界的遊戲作品，同時令世嘉避免被DC主機的銷售不振所拖累。

事實上，今年與往年相比，稱得上佳作的遊戲作品比以往都少，其中一個原因是由於次世代主機的處理能力和複雜程度極高，遊戲開發商在資源及人材方面未能趕及遊戲主機的發展速度。假如世嘉能夠發揮其開發技術能力，將可能成為全球遊戲軟件佔有率最高的一間軟件商。

總結

世嘉所公佈的2001年度目標收支預算為盈利200億日圓。

世嘉雖然擁有現時最完善的遊戲網絡系統，DC主機本身的售價亦非常大眾化，但這種種最佳條件仍然未能令世嘉獲得突破，面對本年內即將來臨的新競爭者，DC的前景將更未見明朗。世嘉要達成目標，轉虧為盈，唯一的方法便是改變以往的業務策略，並尋找一個可行的發展方向。

若果世嘉真的撤出硬件市場當然是非常可惜的事，但正如剛才所言，硬件市場上的競爭已進入白熱化階段，假如放輕硬件業務所佔的比重能夠優化世嘉的營運方式，並為世嘉闖出一條血路，世嘉似乎最終仍需要果斷行事。

歐版主機流入香港 成翻版軟件專用機

最近香港出現一些售賣歐版DC主機的商鋪，這些歐版機包裝盒以金屬藍為主色，與日版的白色包裝盒有很大的分別，售價一般較香港的DC行貨平二至三百元不等，但由於是歐版的關係，主機只能使用原裝歐版DC遊戲軟件。





一位商號負責人表示，歐版主機流入香港是由於現時香港的DC軟件盜版軟件情況非常嚴重，而翻版軟件不論在日版、美版或歐版DC主機上均可以使用，於是一些商人便引入這些價錢較便宜的歐版主機，更遊說顧客購買並作為翻版軟件主機之用。

該位商號負責人又表示，由於歐版DC主機的影像輸出頻率只有50kHz，較香港現時大部份電視所採用的60kHz視頻為低，使用歐版DC時遊戲畫面會出現一些黑色橫線，大大降低了DC的影像質素。他又指出，即使翻版軟件也不是所有能夠在歐版主機上使用，再加上歐版機並沒有香港代理的保用服務，購買歐版主機對於消費者完全沒有保障，各位朋友記著別因小失大了。

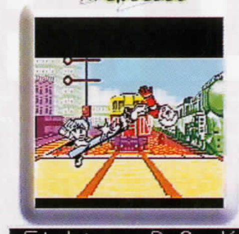
NEOGEO POCKET COLOR 模擬器登陸 DC

繼早前一款DC用《超級任天堂模擬器》軟件流入市面之後，最近又出現一款能夠讓DC可以使用Neo Geo Pocket Color遊戲的模擬器。

NeoPocott DC 的遊戲選擇畫面







Text：Kotaro

這款由Ganksoft Entertainment和dcdev共同開發的模擬器軟件，稱為NeoPocott DC，去年開始便在幾個不同的網站免費讓用戶下載。

據了解，由於NeoPocott DC仍然屬於一個非常初步的試驗階段，所以一切音效也完全欠奉，而且與之前推出的《超級任天堂模擬器》同樣，只要NeoPocott DC執行一些處理速度較高的遊戲，就會立即出現遲慢的現象，其中以動作和格鬥遊戲最為嚴重，所以距離正式完成開發相信還有一段時間呢。

反盜版 DC 主機面世

世嘉為了杜絕DC盜版軟件情況，在新推出的《櫻大戰》限定版DC主機上採用了新的防盜版技術。

新技術能夠辨認DC上的媒體格式，並只能讀取DC的GD-ROM以及音樂CD軟件，由於現時的DC翻版軟件均是使用CD-ROM作為媒體，新技術將有效打擊盜版情況，相信世嘉日後所推出的DC主機均會採用這種新防盜版技術。



《櫻大戰》限定版DC主機

DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日

NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日

NO.3 CARD CAPTOR櫻・知世之VIDEO大作戰
SEGA/ETC/5800日圓/2000年12月28日

NO.4 SAMBA DE AMIGO VER.2000
SEGA/ETC/5800日圓/2000年12月14日

NO.5 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日

NO.6 ETERNAL ARCADIA
SEGA/RPG/6800日圓/2000年10月5日

NO.7 Evil DEAD
THQ/ACT/27.84美元/2000年12月18日

NO.8 POWER SMASH
SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日

NO.9 燃燒吧！JUSTICE學園
CAPCOM/FIG/5800日圓/12月7日

NO.10 CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年9月6日



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 GUILTY GEAR X
本週銷量：76027
累積銷量：76027
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日

NO.2 燃燒吧！JUSTICE學園
本週銷量：11290
累積銷量：63670
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日

NO.3 ELDORADO GATE第二卷
本週銷量：9967
累積銷量：9967
CAPCOM/RPG/2800日圓/2000年12月12日

NO.4 SAMBA DE AMIGO VER.2000
SEGA/ETC/5800日圓/2000年12月14日 本週銷量：4024 累積銷量：4024

NO.5 POWER SMASH
SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日 本週銷量：3902 累積銷量：54814

NO.6 DIGICO之MY BROWSER
ISAO/ETC/2480日圓/2000年12月14日 本週銷量：2288 累積銷量：2288

NO.7 我的女神～與戰鬥之翼一起
SEGA/AVG/5800日圓/2000年11月30日 本週銷量：1401 累積銷量：25030

NO.8 CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年9月6日 本週銷量：1061 累積銷量：205736

NO.9 櫻大戰2～求別你死去
SEGA/AVG/5800日圓/2000年9月21日 本週銷量：1009 累積銷量：97454

NO.10 ELDORADO GATE第一卷
CAPCOM/RPG/2800日圓/2000年10月10日 本週銷量：984 累積銷量：47299

投下最神聖的一票！！

歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是翁俊傑和何永康，我們將會有專人通知有關得獎事宜。

香港 讀者投票表格

URENO RANKING

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

＊日本資料來源自日本遊戲雜誌「Dreamcast magazine」1/19.26號
＊美國資料來自GameRanking.com

© SEGA CORPORATION, 2000 © SEGA/SONICTEAM, 2000 © Sammy 2000/ ©1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd. © CAPCOM CO.,LTD:2000 ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATIONS: © YOSHITAKA AMANO 2000. © SEGA CORPORATION, 1996, 1998 © RED 1996,1998 © SEGA CORPORATION,LTD./OVERWORKS,2000 © Bizarre Creations,Ltd.,2000 © Sega Enterprises,Ltd.,2000 Developed by Bizarre Creations Ltd.Published by Sega Enterprises Ltd. © 2000 Crave Entertainment,Inc. All Rights Reserved.


香港讀者人氣榜
POP
HK RANKING
POPULAR
dream ranking >>
NO.1
GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日
NO.2
創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日
NO.3
燃燒吧！JUSTICE學園
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日
NO.4 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日
NO.5 POWER SMASH
SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日


美國人氣榜
POPULAR
USA RANKING
dream ranking >>
NO.1
Metropolis Street Racer
SEGA/RAC/30.99美元/2000年11月14日
NO.2
Starlancer
Crave Entertainment/SLG/44.99美元/2000年10月17日
NO.3
Sega Marine Fishing
SEGA/SPT/39.99美元/2000年11月7日
NO.4 Half-Life: Blue Shift
Berkeley Systems/ACT/33.66美元/2000年10月1日
NO.5 Frogger 2
Hasbro Interactive/ACT/28.41美元/2000年10月12日


香港讀者期待榜
HK READER RANKING
dream ranking >>
NO.1
雙週票數：97
累積票數：137
莎木－第二章（暫稱）
SEGA/FREE/價格未定/發售日未定
NO.2
雙週票數：57
累積票數：87
SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定
NO.3
雙週票數：32
累積票數：59
SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/價格未定/春天發售預定
NO.4 BIO HAZARD Code: Veronica完全版
CAPCOM/AVG/價格未定/3月22日 雙週票數：20 累積票數：20
NO.5 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800日圓/2月15日 雙週票數：12 累積票數：12


日本讀者期待榜
JP READER RANKING
dream ranking >>
NO.1
505票
SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/價格未定/春天發售預定
NO.2
396票
莎木－第二章（暫稱）
SEGA/FREE/價格未定/發售日未定
NO.3
352票
SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定
NO.4 EVE ZERO完全版ark of the matter
GAME VILLAGE/AVG/7800日圓/3月22日 280票
NO.5 SGGG
SEGA/SLG/價格未定/發售日未定 278票



新作短評 VIEW POINTS

CARD CAPTOR 櫻 知世之VIDEO大作戰





ETC / SEGA / 5800日圓
(c) CLAMP · 講談社 · NEP21 (c) SEGA ROSSO / SEGA, 2000

AINHO

改編自出名動畫的作品。對於喜歡這套作品的擁躉而言，可謂真的有點失望。雖然遊戲的玩法非常簡單，但眼見立體版的小櫻，真的感到難以接受。遊戲中的日文沒有任何一個漢字出現；遊玩的版數也少得可憐，而且每版的進行時間又非常短，簡直有點騙錢的感覺。幸好收錄多種豐富的特別元素，如VMS迷你遊戲，再加上多個拍攝秘密點，也挽回不少的分數呢！



綿羊大王

不論遊戲製作如何，以小櫻為噱頭就足以各位讓小櫻迷購買該個遊戲。如果你是精品迷，你又會被遊戲的豪華限定版吸引，遊戲賣點始終是華豪限定版精品，遊戲性還是次要。如預料推測，以攝影為題材的遊戲模式以欣賞為主，娛樂性不高。不過論好看程度，遊戲則是一等一的，玩家一定會被精采的CG所迷倒。



KOTARO

先不談遊戲的故事和構思如何地底，以GAME論GAME的話，今次《CARDCAPTOR櫻 知世之VIDEO大作戰》又確實交足了功課，除了有FULL POLYGON的小櫻大顯英姿之外，還有專為VISIUAL MEMORY設計的MINI GAME，以及完成遊戲之後附上的PUZZLE GAME，加上罕見地LIMITED BOX也只是平民化的價錢，實在沒有叫人推卻購買的理由，可惜非小櫻FANS則例外……

5.0

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge for Matching Service

FIG / CAPCOM / 4,800日圓 (Dreamcast DIRECT專賣)
(c) CAPCOM CO.,LTD.1994,2000 ALL RIGHTS RESERVED

KOTARO

站在個人立場，《SUPER STREET FIGHTER II X》可算是Dreamcast近期最令自己滿意的格鬥作品，或許是相形之下，以往的移植版本太過不濟吧！畢竟遊戲已經是六年前的作品，完全移植相信各位也會認為是理所當然的事，問題只是遊戲的完成度可以達到何種程度罷了，雖然今次最重視的網絡對戰，仍然只能夠照顧到日本國內的用戶，不過種種新加入的元素，又處處表現出一種簡單而不過時的感覺，也是今次Dreamcast版本最成功的地方。

8.0

金

雖然是舊Game移植，但和眾多新一代格鬥遊戲相比之下，依然見到其獨特性和可玩性，再加上那些懷舊的角色和背景音樂，時間就像回到過去。雖然系統仍有不足之處，但以六年前的作品來評，的確是值得讚揚！



8.0

綿羊大王

舊世代經典格鬥遊戲，遊戲忠實移植，重玩上手也挺好玩，格鬥迷不容錯過。雖然沿用舊式的格鬥遊戲系統，但遊戲速度感十足，打得明快，不會拖泥帶水，與與時下的格鬥遊戲不遑多讓。加上十多名親切的街霸角色，必殺技又豐富，指令又是例牌波動拳出法，十分容易上手，娛樂性十足，讓人打過痛快。

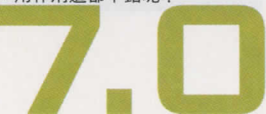
7.0

Kao the Kangaroo

ACT / Titus Software / 39.9美元
(c) 2000 TITUS

阿亮

遊戲玩法容易簡單，絕對適合任何年齡人士。畫面色彩繽紛，至於操作方面不過不失啦！而筆者最不滿的是遊戲的視點，因為實在轉得太快，令人很難適應。但由於這類型的遊戲已經有很多，故此很難再談有甚麼驚喜可言。不過若喜歡此類型遊戲的朋友，也不妨買來試試，用作消遣都不錯呢！



J.J

Kao the Kangaroo是類似PS《古惑狼》的那一類遊戲，多邊型的畫面中一直前進，假如單看畫面而不看主角的話，相信亦很難分得出自己在玩甚麼，不過以DC的機能，畫面當然較佳、主角的小袋鼠亦算可愛，可算是一個男女老幼都適合的遊戲，但若然可以早三年推出的話，相信評價一定會好得多（笑）。



蹇武紀

遊戲設計與立體動作遊戲《Rayman》頗為相似，角色造形趣緻，畫面設計亦算精美，但遊戲本身缺乏創新的原素，並沒有太大的新鮮感，喜歡玩《Rayman》或《Mario64》的朋友假如純粹想過一過手癮，也不防一試。

6.0

THE GRINCH



ACT / KONAMI

"The Grinch' interactive game@ 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Based on "How the Grinch Stole Christmas!" book and characters (tm) & (c) Dr. Seuss Enterprises, L.P. 1957. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. Published and distributed by Konami Corporation. All Right Reserved.

小吉

相信大家聖誕節定必有看《THE GRINCH》這電影了，雖然本遊戲並不是完全依照電影中情節，但有少部份劇情包括結局亦是用回電影中的劇情，在遊戲中有不少難題，必須花多一點心思才能通過，整體上遊戲的構思是不錯的，不過在立體畫表現明顯很不夠好。

6.0

J.J

不知各位之中有那些是看了電影版的，這個以聖誕怪傑為題材的遊戲，以畫面來說只能算是非常一般，遊戲中要解謎的部份還算得上有點心思，在要求動作之餘亦必須動過腦筋才有可能過關，然而畫面的貧乏令玩者的投入感大減，加上間中會有「死位」出現，令人感到遊戲是為趕及電影上映、未做到最好就推出市面的。

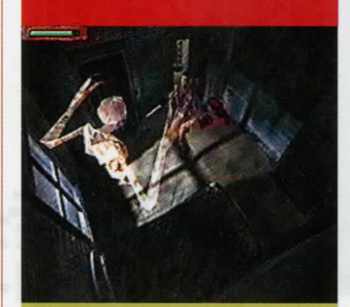
5.0

寒武紀

畫面不算華麗，但仍算流暢，背景音樂亦不錯。遊戲非常單調，所謂的遊戲目標也只不過是不斷收集禮物和Items，缺乏一些令人沉迷的原素，雖然偶然亦需要動動腦筋，難度亦頗高，但整體的感覺令人覺得無聊、納悶之感。

5.0

Evil Dead



AVG / THQ / 39.99美元

(c) 2000 THQ, ALL RIGHTS RESERVED.

綿羊大王

遊戲極度差勁，好久沒有玩過這樣爛的遊戲。論製作，畫面粗製濫造，故事滑稽無聊，娛樂性更不用談。遊戲實在兒戲，試問老掉牙的恐佈故事叫人不笑掉大牙，再者，遊戲主角Ash有如一個瘋子，可憐地自為有型在舞台上走來來去，加上操控遲鈍，動作又生硬，遊戲沉悶極了!!

2.0

金

遊戲畫面差勁，故事荒誕，單以主角右手電鋸左手斧頭的造型簡直「一絕」地醜，那些幽靈就像鬼馬小靈精的邪惡版，讀碟時間又長，值得一讀的地方好像沒有，很難想像是一隻新出品，實在很難才有機會遇到這類「佳」品!

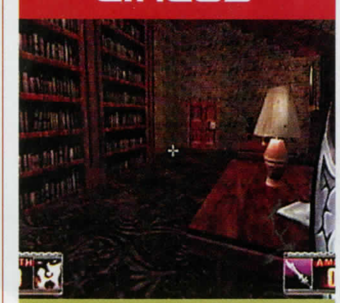
3.0

阿亮

整個遊戲可以用「不知所謂」來形容。遊戲畫面還可接受，但在其他方面真是想不到有任何優點。首先視點的轉變實在太差，看不見前方的情況經常都會出現，其次操作亦是一個很大的問題，而人物行動時動作亦不太流暢。最後那些敵人的外貌簡直是白痴，一點驚嚇性也沒有，總括而言，若你希望挑戰難度的話便去購買吧！

3.0

KISS PSYCHO CIRCUS



ACT / GOD Games / 28.99美元

(c) 2000 Gathering of Developers All Rights Reserved.

AINHO

由電腦版移植過來的第一身動作遊戲。遊戲畫面不算得上漂亮，反而是一片黑漆漆的現象。遊戲難度較為高，怪物經常滔滔不絕地出現，GAME OVER的情況可變得是家常便飯；主角的樣貌設計十分古怪，毫不吸引。沒有背景音樂，播片的質素頗為差勁，交代劇情的文字十分細小。至於好處方面，就只有流暢度高，操作上容易，以及解迷成份並不困難罷了。

4.0

阿亮

由於筆者並不熟識KISS這隊樂隊，故純粹以一個普通的遊戲作出評語。遊戲畫面普普通通，在操作方面真是不太好，遊戲視點的轉變更是非常之差，只要是走得快一些，筆者保證你必定會頭暈眼花。而武器的攻擊範圍亦十分古怪，不過，遊戲卻有一定的可玩性，這亦是唯一的可取之處。

5.0

小吉

遊戲中只能使用數種不同的武器，數目好像少了一點，而且人物動作頗為生硬，而在樓梯移動時往往會很難清楚看見前方情況，往往只能可見地上而已，而畫面方面做得並不算太好，有時更會給人一種頭昏眼花的感覺，基本上本遊戲亦沒有什麼其他特別出色之處。

4.0

TEST DRIVE V-RALLY



RAC / InfoGrames / 22.94美元

(c) 2000 INFOGRAMES ENTERTAINMENT, ALL RIGHTS RESERVED

AINHO

《TEST DRIVE》系列的最新作品，想完全感受像真的越野賽車滋味，便不要錯過這套作品。除了賽道畫面難分真假外，其數量也是非常之多。跑車的引擎聲十分真實，調教汽車的各種設定也十分細緻，加上操作並不困難，而天氣變化的精細度更是值得一讚。唯一較為可惜，就是遊戲模式只有四個，同時作賽的跑車不多。總括而言，本作的確是近期最出色的賽車作品。

8.0

金

好久未試過如此親切的賽車操控，發展商就像怕玩家不能控制一樣，太容易的操控反而令遊戲不真實，汽車好像去到一個不受物理法質所規限的世界之內，除此之外並無大缺點，收錄了常見的越野賽車，綜合起來尚算值一個剛合格的分數。

5.0

KOTARO

《V-RALLY》其實一直也予人一種與SEGA《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》系列對著幹的感覺，至於今次這個《TEST DRIVE V-RALLY》也並不例外，而且處處地方也有似曾相識的感覺，不過一旦接觸到表現方面，後者就明顯有點兒力不從心，不僅車子的質感嚴重不足，就連賽道與車子也完全欠缺一種配合的感覺，像是車子有車子走、賽道有賽道自己捲動，而最令人哭笑不得的地方，還是車廂中那兩個樣子極其認真的駕駛和導航員，到底是「RALLY」這個題材太難發揮？還是《SEGA RALLY》本身太過經典呢？

5.0





DC★★★★★網絡遊戲大測試

Text:寒武紀

上期Dream Online已經為大家詳細介紹過如何為DC主機進行日本登記上網，亦教過大家如何使用Dream Library服務下載經典電視遊戲及購買遊戲網絡使用權，大家是否已經體驗過DC網絡的豐富內容?

當然，DC網絡最重要的一環是你可以透個網絡與世界各地的朋友進行連線對戰遊戲，我們今次便會為大家介紹及測試現時可以在香港使用的各款DC連線遊戲。

注意:由於日版遊戲與美版遊戲的連線系統並非完全相同，已經進行了日版登記的DC主機在使用美版遊戲時連線資料可能會出現錯誤並需要作出修改才能連線上網，但修改後的資料又可能會令部份日版遊戲無法連線上網，並需要使用Dream Passport 3重新確認戶口資料 (即上期DC登記上網特集中的Step 14-22)，更有可能令你失去過往的繳費資料，例如購買網絡使用權或License的資料等，所以假如你購買了任何遊戲網絡使用權的話，在使用美版遊戲時即使無法連線上網或發覺ISP資料有誤，也最好不要修改任何登錄及連線資料。

另外，依據我們在測試中網絡上的平均遊戲人數，我們給遊戲的人氣度作出了評級，情況如下:

★代表0至5人	★★代表6至10人	★★★代表11至20人
★★★★代表1至30人	★★★★★代表31人以上	



01 02 03 04 05 06 07 08

DAYTONA USA 2001

需購買NET BATTLE LICENSE；收費為30日300 Dream

連線方法流程：

01. 購買Net Battle License可在主選擇畫面中選擇「HOMEPAGE」進入DAYTONA的官方網站，然後選擇「NET BATTLEライセンス」，其餘的步驟則與我們上一期所介紹購買《Phantasy Star Online》網絡使用權Hunter License的方法完全一樣。

02. 購買網絡使用權後，在遊戲主選擇畫面中選擇「Net Battle」(圖1)；然後只需要不斷按「はい」(是) 確定連線上網。

03. 在「ハンドルネームメニュー」(Handle Name Menu) 畫面中選擇「Login」登入 (圖2)，然後選擇「Entry」輸入你的網絡名字，然後再選擇「Login」並選擇你剛才所輸入的新名字。

04. 選擇其中一個伺服器 (circuitred、circuitblue、circuityellow) 後便會進入ENTRANCE畫面。

05. 在ENTRANCE畫面中選擇第一個圖示「ロビー」(Lobby；圖3)，然後在Lobby畫面中選擇「チームに入る」進入Team畫面，這裡你可以選擇參加其中一隊對戰隊伍，留意隊伍最多只能夠有四人參加，而出現「IN A GAME」的時候你亦需要等待隊伍遊戲完畢後才可以加入 (圖4-5)；你亦可以自行開設新隊伍，選擇「Create Team」並輸入你的隊伍名稱，這時便會進入待合室，右上方你的名字旁便會出現Host字樣表示這是屬於你的隊伍，你可以按Start再選擇「設定畫面へ」(圖6) 選擇賽道及車款 (圖7)，並等待其他參加者加入。

測試結果及評價：

測試期間經常在賽事開始後不久便被彈回Team畫面，可能是日本有關方面對海外DC網絡用戶進行監管，所以即使連線質素非常好，無論在畫面上還是控制上都並沒有遲延情況出現，各位讀者仍可能要有心理準備並非一定可以順利進行遊戲呢。

備註：完成本文後筆者發覺已經不能在「HOMEPAGE」選項中進入Daytona的官方網站，但由於未能證實是否所有香港ISP均被阻止進入網站，所以大家可能還有一線希望，祝大家好運。

連線情況	★★★☆☆
人氣度	★★★☆☆
總體評價	★★★☆☆

轉轉溫泉PUCHI

《轉轉溫泉》其實是一個桌上遊戲雜錦，遊戲項目包括麻雀、啤牌、將棋等，而Dream Passport 3內付的《轉轉溫泉Puchi》軟件其實是一個《轉轉溫泉》的體驗版，軟件內玩者只可以玩啤牌遊戲。



連線方法流程：

01. 啟動Dream Passport 3連線上網，在主網頁中的ISAO Contents一項中選擇「ISAO Games」(圖8)，然後再選擇「ぐるぐる温泉ぷち」(圖9)。

02. 按Start後，選擇「初めて來た」(新玩家；圖10)。

03. 選擇記憶卡後便會進入個人設定畫面 (圖11)，然後選擇「はい」進入更衣室。

04. 在更衣室裡，你可以為自己的人物像選擇適合的眼耳口鼻眼等的樣色 (圖12)，選擇「完成」。

05. 完成所有的設定後便會進入主選擇畫面，選擇「溫泉地圖を見る」(圖13)。

06. 在地圖上選擇右上方的「ネット溫泉」連線上網 (圖14) (連線期間會有一個Mini Game呢)。

07. 在「溫泉選擇」畫面中選擇「第2溫泉」(第一溫泉為原版《轉轉溫泉》專用伺服器)。

08. 現在便會出現遊戲模式地圖，裡面有「じゃんじゃん麻雀」(麻雀)、「人生將棋」(將棋遊戲)、「トランプ・ミュージアム」(啤牌博物館)等遊戲模式選項，而「大浴場」則為一個純粹的聊天室，而由於這是Puchi版的關係，你只可以選擇「トランプ・ミュージアム」(圖15)。

09. 選擇了「トランプ。ミュージアム」之後，便會進入啤牌遊戲主畫面，選擇「大廠間へ」(圖16)。

10. 進入「大廠間へ」後便可以選擇有人的試合室與網友進行對戰 (圖17)，當然，你亦可以開設自己的遊戲。

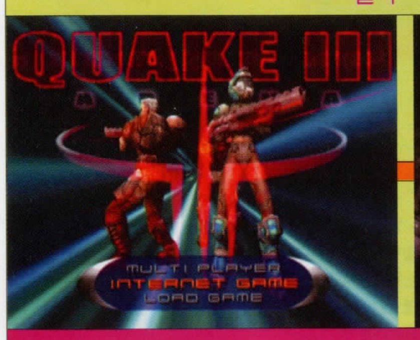
測試結果及評價：

《轉轉溫泉》是一個Dream Passport 3內付的遊戲軟件，啤牌麻雀自然是非常大眾化的遊戲，軟件的製作亦非常有趣，足可以讓你消磨一整天，而由於軟件支援非常完善的通信系統，你更可以與網上的朋友交換卡片 (圖19) 結識一些日本方面的朋友，是一個很值得推薦的遊戲。

連線情況	★★★★★
人氣度	★★★★☆
總體評價	★★★★★

QUAKE III ARENA (美版)

27



28



29



30





31



32

連線方法流程：

01. 選擇「INTERNET GAME」；假如DC主機已經進行過登記上網，在DIAL ACCOUNT畫面中便可直接選擇「DIAL」進行連線 (圖28-29)。

02. 連線後的ARENAS畫面中會列出現時網絡上的遊戲進行資料，留意畫面中的「GAME」一列代表遊戲模式，《Quake III Arena》共有四種遊戲模式，分別是 (i) DEATH (Death Match) (ii) TEAM DM (Team Death Match) (iii) CTF (Capture the Flag) (iv) TOURNEY (Tournament) (圖30)；亦要注意「Speed」一項顯示現時你的主機與伺服器的連線情況。

測試結果及評價：

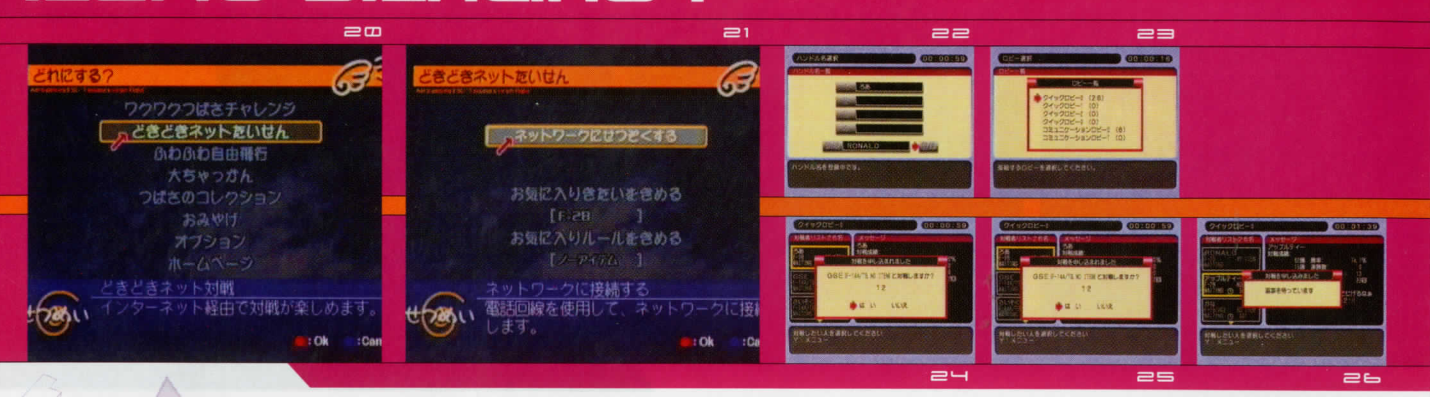
DC版《Quake III Arena》與電腦版比較除了畫面較遜色之外，同時可容納的對戰人數亦只有四位, 所以遊戲的趣味性可能會打了些許折扣，但獨立來看它仍然是一個非常簡單同時緊張刺激的網絡遊戲，但玩者最好配合使用鍵盤和MOUSE，才能夠更加順利操作遊戲角色，手制由於難於操控，大大減低了遊戲性。

連線質素方面，仍算可以接受，雖然偶然會出現「CONNECTION INTERRUPTED!」並使遊戲暫時停頓 (圖31)，但一般情況下控制並沒有任何遲延情況出現，並不會阻礙你把自己的身手在遊戲中表現出來呢。

連線情況	★★★☆☆
人氣度	★★★★★
總體評價	★★★★☆



AERO DANCING F



連線方法流程：

01. 在選擇畫面上選擇「ときどきネットたいせん」(網絡對戰；圖20)。

02. 選擇「ネットワークせつぞくする」進行連線之前，你可以先選擇使用「ノーアイテム」(No Item) 或「アイテム」(Item) 其中一項模式 (圖21)，前者為單純的對戰模式，後者為3回合制模式，而且遊戲中更會出現Damage回復Item、子彈自動補充等。設定完畢後便可以選擇「ネットワークせつぞくする」連線，之後再選擇「OK」及「はい」。

03. 在「ハンドル名一覧」畫面選擇「新規」輸入你的網絡名字並選擇「登録」加入新名字 (圖22)，以後開始遊戲只需選擇你的名字便可。

04. 進入「ロビー一覧」畫面後 (對戰室一覽) 後可選擇「クイックロビー」(Quick Lobby) 或「コミュニケーションロビー」(Communication Lobby)。括號內的數字為現時室內線上人數 (圖23)。

Quick Lobby：你可以在Quick Lobby的名單一覽中隨意選擇你的對戰對手，你亦可以看到對手的過去戰績、評價等資料。

Communication Lobby：設立對戰室等待挑戰你的網友，你亦可以選擇進入別人的對戰室與別人對戰。

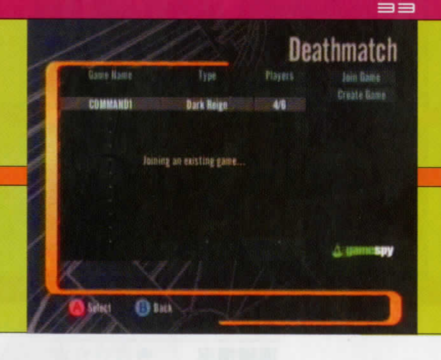
05. 選擇對手及機種後便可以開始進行遊戲 (圖24)，假如你是被挑戰一方 (圖25)，你有權選擇「No Item」或「Item」模式以及地圖；但在Quick Lobby內地圖則會由電腦自動選擇。

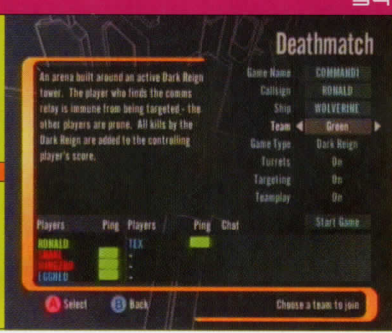
測試結果及評價：

戰機模擬遊戲自然最適合進行網上對戰，而《Aero Dancing F》是現時唯一可以進行連線對戰的戰機模擬遊戲，測試中連線狀況亦算理想，是值得推薦的連線遊戲。

連線情況	★★★★☆
人氣度	★★★★★
總體評價	★★★★☆

STAR LANCER (美版)







連線方法流程：

01. 選擇「DEATHMATCH」連線上網，然後可以選擇「Join Game」加入已經正在進行中的遊戲 (圖33)，或選擇「Create Game」開設一個新遊戲等後其他參加者加入。

02. 進入對戰室後你可以選擇「Callsign」更改你的名字，選擇戰機種類「Ship」，所屬隊伍「Team」等設定，選擇「Start Game」開始遊戲 (圖34)。

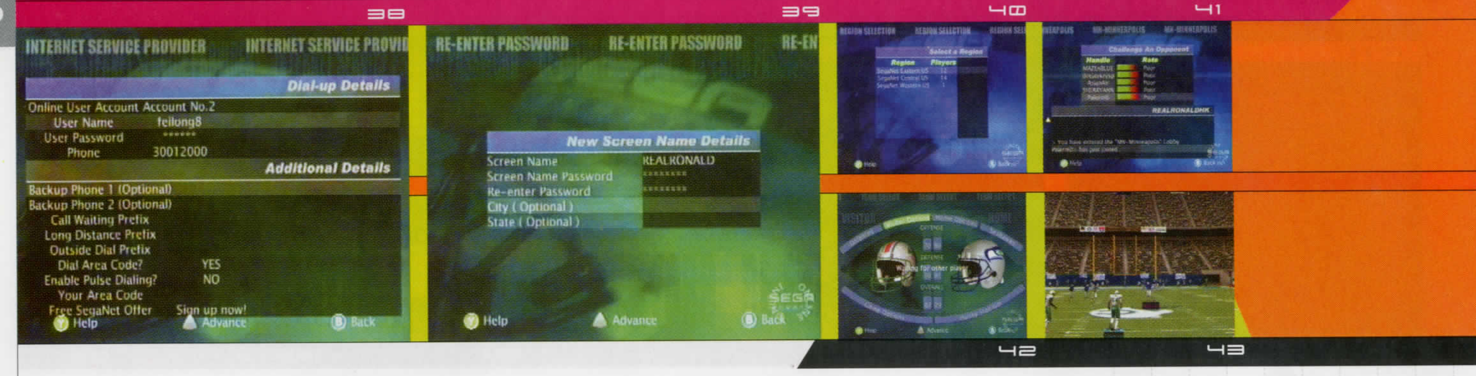
測試結果及評價：

遊戲本身略為單調，網絡上的玩家數目亦不多，有些時候甚至一個人也沒有。遊戲連線情況非常理想，操作亦非常暢順，假如你可以約幾個朋友一起對戰的話，也值得一試。

連線情況	★★★★★
人氣度	★☆☆☆☆
總體評價	★★☆☆☆



NFL2K1 (美版)



連線方法流程：

01. 在主選擇畫面中選擇「Network」；假如DC主機已經進行過登記上網，在「Dial-up Details」畫面中便可直接按Start進行連線 (圖38)。

02. 畫面會問你是否已經有一個你在遊戲中的網絡名字「Screen Name」，假如你是第一次連線《NFL 2K1》的話便需要選擇「No」，然後在資料選擇畫面上輸入名字及自定的密碼等資料 (圖39)，然後按Start。

03. 選擇伺服器區域 (Region；圖40)

04. 選擇對戰室 (Lobby) 後便可以選擇對戰對手 (圖41)。

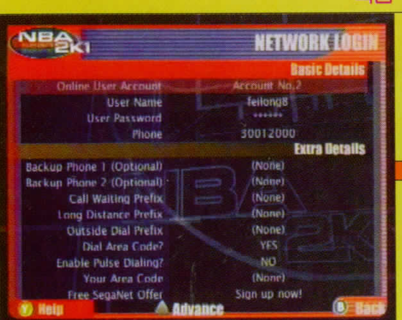
05. 決定對手後你們相方都有權對遊戲模式進行設定 (圖42)，設定完畢後便可以開始遊戲 (圖43)。

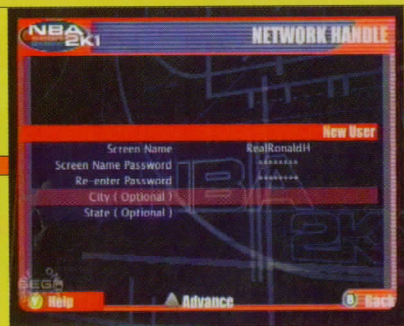
測試結果及評價：

NFL2K1本身是一個製作非常出色的美式足球遊戲，而且與NBA2K1相比，上網對戰時連線質素亦高出很多，除了在遊戲中途的排陣或選擇畫面中有時會出現「按鍵無反應」的情況之外，真正遊戲時並沒有出現遲延情況。令外值得一讚的是遊戲的聊天系統，遊戲畫面中並沒有任何特設的訊息視窗，但其實你已經除時可以利用鍵盤輸入你的說話，你一按鍵盤畫面下方出便會現你所輸入的文字，按Enter便可送出訊息。

連線情況	★★★★☆
人氣度	★★★★☆
總體評價	★★★★☆

NBA2K1 (美版)

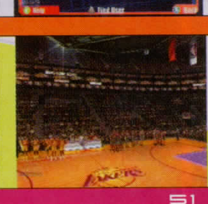












連線方法流程：

《NBA2K1》與《NFL2K1》的選項介面機乎完全相同：在主題畫面中選擇「Network」，假如DC主機已經進行過登記上網，在「Network Login」畫面中便可直接按Start進行連線 (圖46)。然後畫面會同樣問你是否已經擁有一個網絡名字「Screen Name」，假如你是第一次連線遊戲的話便需要選擇「No」，並在資料選擇畫面上輸入名字及密碼等資料 (圖47)。設定完畢後便可選擇網絡區域 (Network Region) (圖48) 及對戰室 (Network Lobby) (圖49)，進入對戰室後便可選擇你的對手 (圖50)。

測試結果及評價：

NBA2K1是在今次所有測試遊戲中其中一個連線情況最差的一款遊戲，除了經常出現「定鏡」情況之外，遊戲控制的遲延情況亦非常嚴重，按按鈕後往往要等半秒之後才會有反應，完全失去了籃球遊戲本身的速度性。另外，雖然在網絡上你隨時可以找到八九十人同時在網絡上，但大部人都不會接受你的邀請和你作賽，所以最好還是先約好朋友在特定的伺服器上約戰，否則你可能要花整個鐘頭的時間尋找你的對手呢。

連線情況	★☆☆☆☆
人氣度	★★★★☆
總體評價	★★☆☆☆



F355 CHALLENGE



53 54 55 56 57 58 59

連線方法流程：

01. 在主選擇畫面選擇「NETWORK RACE」，然後在Connect畫面選擇「Yes」進行連線並進入Race Entry畫面 (圖53)，畫面會顯示現時正在線上的玩者人數，假如只有你一個人的話便需要等待其他的玩者加入才可以開始遊戲。

02. 選擇賽道、級別 (初級/高級) 等設定 (圖54)。注意最終的遊戲賽道會依據多數玩者的選擇而定。

03. [予選] 排位賽 (圖55)：單獨行走賽道一周，首八名完成賽事的玩者將可進入決賽，同時根據完成時間進行決賽排位 (圖56)。

04. [決賽] (圖57)： 在決賽中亦是單獨行走，並完成規定的周數賽事，不能在限制時間內完成賽事的話，便作Retire論。

05. 完成賽事後，各個玩者的賽事資料便會統一在一起 (圖58)，並會進行賽事重播 (圖59)，這時才可以看到各個玩者同時作賽的情況。

測試結果及評價：

《F355 Challenge》的連線對戰其實說不上真正的連線對戰，各個玩者只是各自進行Time Attack的比賽，最後在重播片段中才可以看到真正的賽事情況，相信這亦是遊戲最不受歡迎的地方，所以網絡上通常也只是有三四位朋友進行遊戲。當然《F355 Challenge》本身是一個出色的賽車遊戲，畫面質素亦非常高，可能還可以挽回多少分數。

連線情況	★★★★★
人氣度	★☆☆☆☆
總體評價	★★☆☆☆

SEGA TETRIS



61 62 63 64 65 66 67 68 69

連線方法流程：

01. 由主題畫面起順序選擇「ネート對戰」(圖61)、「接續する」(圖62)、「はい」進行連線上網。

02. 選擇「新しく追加する」輸入你的網絡名字，然後選取你剛才所輸入的名字並選擇「この で名前スタート!」進入遊戲 (圖63)。

03. 選擇伺服器 (例如「セガテト第1ホテル」) (圖64)。

04. 線上玩者人數畫面：遊戲分為2人對戰及4人對戰兩個模式，兩個模式分別由兩個島嶼所表示。選擇「對戰アイランドに出發」(圖65)，然後隨意選擇右方的4人對戰島或左方的2人對戰島。

05. 進入島嶼後你可以選擇「家に入る」進入別人的遊戲 (圖66)，留意假如進入遊戲後出現「對戰中」(圖67) 的字樣，你需要一直等到遊戲完結為止才可加入。 你亦可選擇「家を作る」開設新遊戲，但開設新遊戲的話你便需要等待其他玩者加入你的遊戲才可以開始遊戲。

測試結果及評價：

雖然《Sega Tetris》本身並不是一個製作馬虎的遊戲，上網連線對戰更是一個不錯的提意，但測試期間遊戲的連線情況未如理想，情況和NBA2K1一樣，不斷出現停頓情況，控制亦非常遲緩，加上上網人數不多，許多時候連一個人也沒有，的確相當可惜。

連線情況	★☆☆☆☆
人氣度	★☆☆☆☆
總體評價	★☆☆☆☆



4X4 EVOLUTION (美版)

70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

首個跨平台連線遊戲

連線方法流程：

01. 在主選擇畫面中選擇「Network」，再選擇「Configure Internet connection」設定你的ISP資料(由於日本上網登設可能會令使用美版遊戲時的ISP資料出現問題，玩者最好在設定畫面中確定資料無誤)，然後選擇「Connect to the Internet」連線上網。

02. 連線後選擇第二項「Create a new GameSpy account and login」開設一個你個人的遊戲戶口(圖70)，你需要在兩個表格畫面裡輸入你的電郵地址、網絡名字、自訂的密碼等資料(圖71)，然後選擇「Continue」。

03. 選擇聊天室伺服器位置「Select Chat Server」(圖72)後便會進入聊天室選擇畫面(「Select Chat Room」)(圖73)，你可以自行開設一個聊天室(「Create a new room」)或進入任何一個現存的聊天室。

04. 進入聊天室後(圖74)，按「X」按鈕選擇畫面右上方的選項(Chat/Race/GSpy/File)。選擇「Race」便可以看到你所進入的聊天室內現時的賽事情況，綠色圓點表示你可以加入的賽事(圖75)。

05. 選擇賽事後便會出入遊戲室(Game Room)(圖76)。留意「HD」項目表示玩者所使用的硬件平台，例如PC代表個人電腦DC代表Dreamcast等。另外，部份玩者所設定的賽道可能是新賽道，假如你加入這些遊戲的話畫面便會出現「Missing Track File」畫面(圖77)，你需要記下你所欠缺的賽道名稱，然後選擇「Search for the file on the internet」搜尋你所需的賽道檔案(圖78)。當然，在普通情況下你亦可以選擇畫面右上方四個選擇的「File」下載各種的新賽道資料檔案(圖79)。

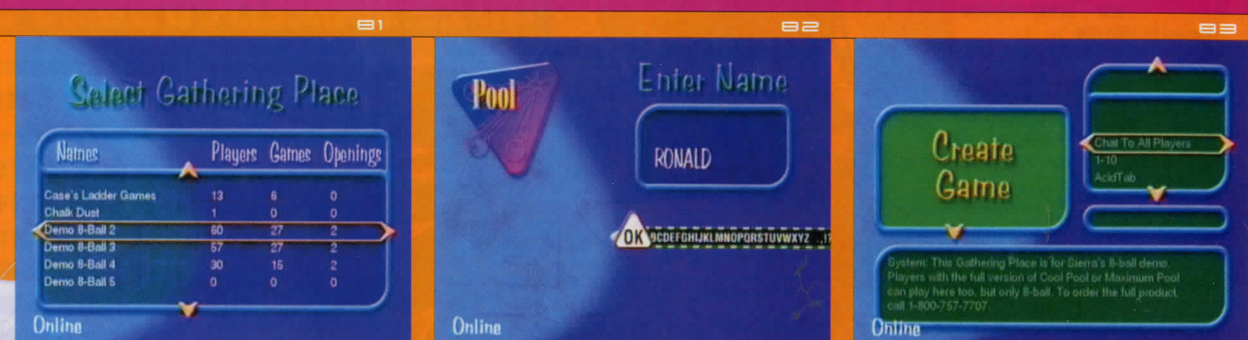
06. 除此次外，你亦可以在「Race」畫面中選擇「Host Game」開設一個新賽事，你可以選擇自己喜歡的賽道並進行各種設定，當有人參加你的遊戲的話便可以開始遊戲。

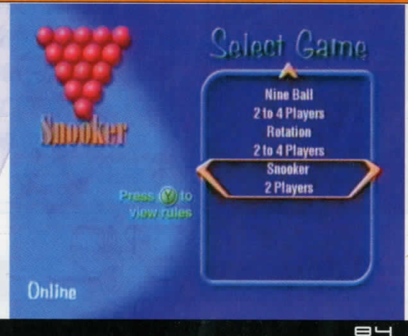
測試結果及評價：

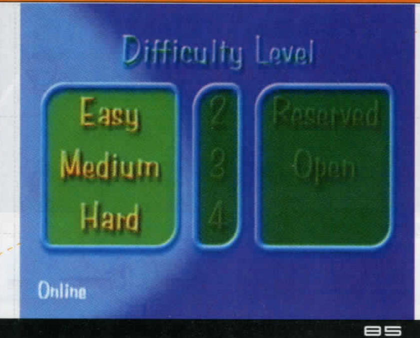
這是DC首個誇平台賽車遊戲，在網絡上你會遇到使用PC甚至Mac平台的玩者。雖然美版賽車遊戲質素一向頗為參差，《4X4 EVOLUTION》其實已經算是一個較理想的連線對戰賽車遊戲，而且連線情況亦非常理想，並沒有控制遲延的情況出現。 而且遊戲的自由度很大，你可以行走任何路徑完成賽事(只要你順次序穿過Check Point)，你更可以在官方網站(www.4x4evo.com)下載專用的賽道設計程式設計自己的賽道，或如剛才所介紹的下載別人所製作的賽道，這些元素都使遊戲的趣味性增加。

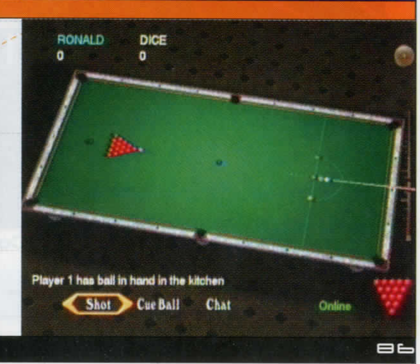
連線情況	★★★★★
人氣度	★★★★☆
總體評價	★★★★☆

MAXIMUM POOL (美版)









連線方法流程：

01. 選擇「Online Game」連線上網後便可以選擇對戰室 (圖81)，在對戰室清單上你會發現有諸如「Demo 8-Ball 2」「Demo 8-Ball 3」之類的名稱，原因是Maximum Pool曾推出一個遊戲體驗版，這個體驗版亦對應上網對戰，但只限於8-Ball遊戲模式，你會發現大部份人均眾集於這些體驗版對戰室呢。

02. 輸入名字便可以進入對戰室 (圖82)，在這裡你同樣可以選擇挑戰室內的網友或「Create Game」(圖83) 。

03. 選擇「Create Game」的話你便可以自行設定遊戲內容，包括玩哪一款式桌球 (圖84)，按「Y」鈕你亦可以看到每一種桌球的具體玩法。你亦可以選擇遊戲難度 (圖85)，遊戲人數以及是否公開讓外人挑戰等。

測試結果及評價：

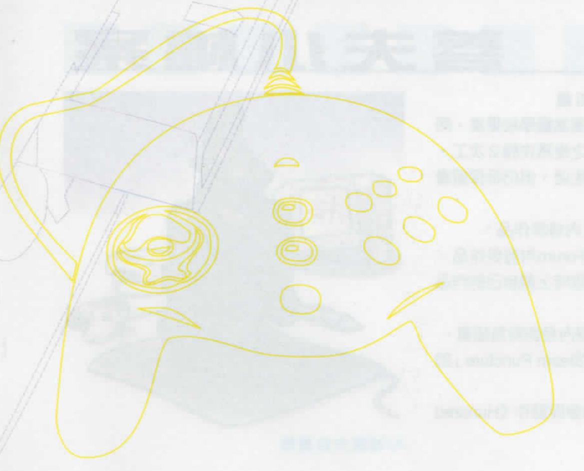
遊戲本身的質素只屬一般，但由於這是唯一一個DC網絡桌球遊戲，而且連線遊戲使這個本來並不顯眼的遊戲顯得非常有趣，加上玩體驗版的人亦十分之多，你隨時可以發現一百幾十人在網絡上，要找對手實在不難，喜歡桌球的朋友不可錯過。

連線情況	★★★★☆
人氣度	★★★★★
總體評價	★★★☆☆

總結

在這次特集裡我們已經測試過許多可以連線對戰的美日版DC遊戲，希望大家看完今次的介紹後可以真正一嘗DC的連線對戰遊戲世界。順帶一提，在測試中我們曾嘗試使用《大雪戰》的上網功能 (玩者需要在「タネット教會」打敗TERNET才可以連線上網)，但連線後一直未能接駁至伺服器，所以未能為大家介紹。 另外兩款美版連線賽車遊戲《POD2 SPEEDZONE》及《SPEED DEVIL ONLINE》，我們較早前使用美版瀏覽器登記上網時曾成功連線對戰，但用日版瀏覽器登記後卻一直未能夠連線上網。

最後提醒大家不要忘記，除了連線對戰之外，大家更可以使用DC遊戲軟件上網下載許多不同的資料檔案及將自己的遊戲成績上載進行網絡排名 (Net Ranking)等，而這些功能我們都會在以後的期數陸續為大家介紹



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
推出日期	2月15日
售價	通常版 5800日圓
@barai 版 3960 日圓	

對應周邊 VGA Box，震動器，Dreamcast Moderm，Dreamcast Keyboard

by 金

少男和少女 命運編織成的動人故事



在一片廣闊大地上，東方有個由一位年緊15歲少年所統領的騎士國家，北方則有個魔法王國，亦是由16歲的少女所主持。而命運就像作弄人一般，兩個不同立場的人竟是一對筆友，再加上虎視眈眈的謀士國家和重視商業的國家，這片大地上將會發生前所未有的混戰，在各有立場的2人眼中，到底反映出怎麼樣的未來呢……

© SEGA CORPORATION/Smilebit, Corporation, 2000

人物設計的靈魂－－杉浦　善夫

杉浦 善夫由於在中學時對畫畫有濃厚興趣，所以在畢業後依然繼續畫，最初並無打算以之作為職業，但因為希望自己的作品能夠給人欣賞，所以設立了一個擺放自己作品的網頁。在一次機緣巧合之下，《Hundred Sword》的編劇五百藏容看到杉浦的CG連載，於是邀請他參加該遊戲的人物設計選拔賽。

在第一階段的賽事總共有10名參加者，經過一番龍爭虎鬥之後終於得出賽事的頭3位成績，很不幸地杉浦只能得到第三，本來會和《Hundred Sword》緣慳一面，後來開發遊戲的工作人員發現首三位的人所畫的風格都大同小異，但卻以杉浦的作品最能配合遊戲世界，經過內部人員投票後，決定起用他成為遊戲的人物設計員，而致勝的一票正是起初賞識他的五百 藏所投。

製作的開始，艱辛的道路？



於是杉浦就在2000年1月加入製作遊戲，當時的人物和世界已有一定的根基，而他和五百 藏在不斷討論和研究下繼續其餘的人物設計。基本上杉浦是因應五百的要求而設計人物，但後來發現盲從附和雖然工作較為暢利，但卻失去了畫畫的意義，於是乎就在盡力滿足五百要求的同時，盡力把自己的意念發揮出來，但這亦是爭執的開始！

路線的取向

編劇五百 藏、主人設岩出 敬和杉浦 善夫之間的最大分歧就是遊戲的風格，五百和一班頑固的工作人員堅持遊戲的動畫風格，但主人設岩出則希望以真實的風格示人，而杉浦雖然支持真實風格，但卻有自己的一套想法，所以三個人就為這問題曾有多番衝突。而夾在三個人中間的監督新湯 哲生則堅持尊重他們的決定，所以並無偏幫任何一方。在四方面都想遊戲做到盡善盡美的情況下，遊戲終於在不斷討談中應運而生。



杉浦　善夫小檔案

1965年9月出生，現年35歲

1984年在神奈川縣某所工業高級學校畢業，同年在半導體工場內工作，之後再次轉2次工，過著15年普通上班一族的生活，但仍然保留畫畫的興趣。

1992年開始在草之根Net內發表作品。

1995年在NIFTY-Serve的Forum內發表作品。

1997年設立自己的網頁，除時上載自己的作品供人欣賞。

1998在PUREGIRL 6月號內發表彩色插畫。

1999年製作角川新書的「Steam Puncture」的封面和內容插畫。

2000年加入SmileBit開始參與製作《Hundred Sword》。



杉浦善夫自畫像

國家簡介

Nalavale ナルアヴァル

位於世界的東方，亦是主角所在的國家，軍隊以機動力高而聞名，龍騎士更是該國的主力部隊，單以騎兵的高速度所形成的機動戰，絕對能夠迅速地佔領廣大的土地，巡經大陸內每個地方，人們都會害怕與他們戰鬥的民族。



ナルアヴァル
野戦指揮所（本陣）

Mascer マすカ-

由於長年的軋紛，所以非常敵視■蟆燋alavale，國家內住了自古以來最具謀略的部族，最擅長裝甲步兵的集體戰法，埋身肉搏戰並無其他民族能之匹敵。



マスカー
前進拠点本営（本陣）

Gran グラン

位於世界的最北方，終年被冰和霧所覆蓋的國家，內裡住有充滿智慧的魔法民族，堅定不移的精神是其優點，憑著魔道士的魔法攻擊和步兵的合作，能夠構成一個威力強大的防守陣式。



グラン
辺境浮遊城砦（本陣）

Ruplustorie るプラストリエ

支配世界經濟的商業國家，國民都以商人之主，強大的經濟能力使科技發展迅速，繼而生產出先進的機械武器和射程遠的兵器，在距離上得到顯著的軍事優勢。



ルプラストリエ
前線発令所（本陣）

故事簡介

在很久以前，騎馬民族Nalavale(ナルアヴァル)卷入大陸的恐怖戰亂之內，幾經辛苦終於得到和平安穩的生活，時光飛逝，百多年閃電一般渡過，首都之內將有會大事情發生，年輕的王子華夫(ラーフ・ナルアヴァル)將會登基成為Nalavale的新國王。正當這個消息傳至街知巷聞之際，這位準王帝正在等待一封信，一封少年時的筆友花露絲(ファルスニル・グラン)--Gran(グラン)國的女王寄來的信，他們都同樣抱有「制止無休戰爭的世界」的理想。

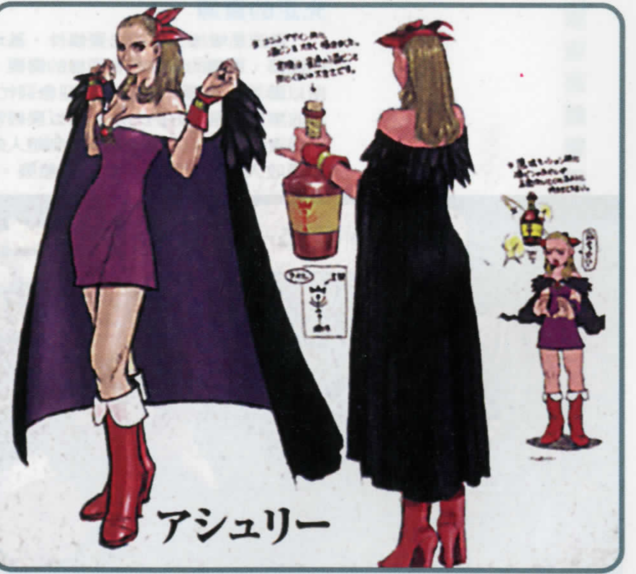


監督新湯 哲生

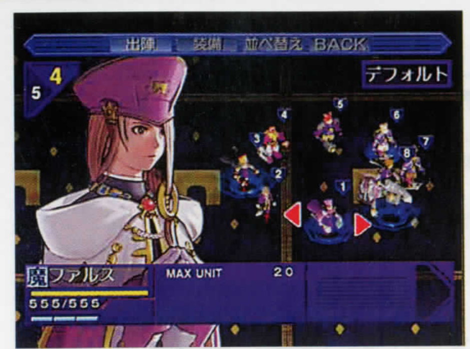
可惜事與願違，虎視眈眈的■蟆燁ascer(マすカ-)突然入侵，並向全世界發放假消息，誣衊華夫與花露絲合謀吞併這個大陸，而且Mascer的大王更手握他們互通的信件作為証據，使這個謊話殺傷力更大。在種種不利因素圍繞下，怎樣才能沉怨得雪，建立一個理想的世界呢……



杉浦設計的圖畫



杉浦設計的圖畫









廣闊的戰鬥舞台

《Hundred Sword》由冒險和即使戰略融合而成，遊戲分為Adventure(單人冒險)和 Internet(多人對戰)兩個模式：

Adventure Mode (アドべんチャ-モ-ド)

在戰亂世界之中，故事描繪出人類種種的生活方式，一對少男少女因為世界急劇轉變，立場亦被迫而更改，玩家扮演的華夫和花露絲，到底選擇因為身為王族而繼續生存，還是作為一個應該死去的普通人呢？不同的選擇將會引申出不同的故事，劇情和戰鬥緊湊地連接，令玩家喘不過氣來。

Internet 對戰 Mode (ネットワ-ク對戰モ-ド)

玩家可以透過Dreamcast Moderm在網上最多能供四人同時對戰，各位可以選擇２人為一組作賽，又或是具挑戰性的１對３，玩家率領自己國家的士兵以即時戰略的形式對戰，利用最多達至100名士兵的力量擴大勢力，在一個戰場之內，騎兵、魔法師、裝甲步兵、機械人等多種人物聚首一堂，最大能容納400個單位同時出現，遼闊的戰場正等待大家一顯身手。



基本戰術預覽



雖然遊戲還未推出，但已有最基本的戰鬥概念以及需要的條件，以下就為各位簡單地介紹一下：

勝利的定義

首先《Hundred Sword》最簡單的戰鬥概念是在自己的陣地內生產士兵，聚集一定數目後開始向敵陣邁進，之後是殺入敵人陣地大肆破壞，殺至一個不留便得到勝利。不過實際上敵人並不會無動於沖，所以只能作一些騷擾的用途。

充足的資源

資源是增加士兵的必要條件，基地的建築、軍備的增強亦有同樣的需要，所以顯示出資源的重要，「迎急迎忙」地收集並不是良好的方法，所以要經常確保資源充足。同樣地只要控制敵人的資源收入，亦可以壓制對方的發展。

兵營的建築

有充足的資源後就急需建築兵營以作徵兵用，繼而出發攻佔敵人據點，這時更要留意資源，因為過度消耗兵力會使遊戲後期變得貧困。

逐漸擴大軍力

當部隊到達敵人陣地後，兩軍正面交鋒的同時，正是第二隊軍團編制的時機，「用兵者貴乎神速」，如果能快速地建成強大的部隊，以壓倒性的軍力打倒對手。在這遊戲之內，隊伍越大所佔的優勢就會越多。

殲滅敵人

除了親自指揮進軍外，戰場上兵種和特殊能力的使用都有很大幫助，除此之外，戰術訓練亦是重要的一項，柔弱的士兵並不能戰勝對手。(以弱勝強在這遊戲之內是並不可能的事！)

結論

以上只是最基本的戰鬥方式，隨著各國的參謀登場，每個陣營有新戰術的產生，所以會有更多的戰術變化，各位可以多作研究。





人物介紹

Nalavale ナルアヴァル

華夫 ラ－フ・ナルアヴァル

年緊15歲的少年王帝，東方大陸的領士的主人亦是遊戲的主角，帶領著整個騎馬民族，擁有赤色皮膚，抱有結束戰鬥的理想主義者。



妮露 ネル・シュリンクマン

歷代效忠Nalavale家族的長女，年緊16歲，但從少已跟隨武官習武，所以已成為知名的弓箭手，極具反抗性的女性。



迪蒙度 デアモンド・ア－ブラス

Nalavale所有軍隊的統領者，亦是一位古板的騎士。身經百戰的他是一個槍術的高手，為人沉默寡言，是少說話多做事的類型。



祖安 ヴョアン・あ－ブラス

Nalavale軍的槍騎教頭，年紀輕輕已是騎兵的指揮，是主角華夫的青梅竹馬好朋友，亦是迪蒙度的親兒子。



Gran グラン

花露絲 ファルス＝ル・グラン

年緊16歲的女王，亦是本遊戲的女主角，帶領著大陸北方的魔法民族，和主角是一對理想相同的筆友。留著黑色長髮和黑眼睛的美少女。



艾露 エロ－ル＝サン・ヅュスト

15歲便精通戰略的天才魔道士，喜歡諷刺別人，受花露絲之命前往Nalavale。



亞卡 アッカ・レ－ベルホルト

年輕女王軍士方面的輔助大臣，強而有力的獸人一族戰士，擁有敏捷劍技，對女性溫柔，對於和主角通信一事只是微笑和支持。



亞舒莉 アシュリ－・ウィノグラドウ

能夠利用「賢龍樹種子」醫治病人，種子的使用曾是世界首屈一指，現在只隱居於Gran之內，每日只是盲目地賺錢，令知道她過去的人傷心。



Mascer マすカ－

雷捷 レンツ・マスカ－

Mascer王國的大王子，每當戰鬥就會如瘋犬一樣，手持一把巨劍的他帶領著強橫的裝甲兵團，經常想向Nalavale報復，為人急躁。



布莉西亞 プリシラ・カル－ン

雷捷的好幫手，單眼、手執長斧的女騎士，主角華夫亦曾在她身上吃過不少苦頭。



達比度 ダビドフ・ウォ－ドスレ－ド

率領著一隊影子軍團的的達比度，外表是一名紳士，內心卻極為卑鄙，大奸角的其中之一。



米拿保 ミラボ－・アンチサンクト

Mascer的軍師兼宰相，經常利用卑鄙手段的老人。



Ruplustorie るプラストリエ

扎吾 ザ－ン・カリオステア

身為特別部隊的高級將軍，對機械有非常深入的認識，觀察事物極為冷靜。



艾莉絲 エリス・ア－リントン

才華洋溢的她除了是扎吾的管家外，更有份參與軍隊的建設，還身兼機械弓兵部隊的指揮。



基路 ゲエル・ロ－ドキルヒ

扎吾的第二號好幫手，現任騎兵將軍，並不甘於現狀的野心家。



奧迪度 ウ－デッド・テレヅエンツュタット

原本是知名的歌手，利用聲音幻化魔術的魔道士，為人自我中心，原因不明地參加了北方的戰爭。



何謂「@barai」版？

「@barai」版《Hundred Sword》比通常版將會早一星期發售(2月8日)，但只能在指定的網站內訂購，價錢為980日圓，但以這價錢只能玩到遊戲的一部份，如果試玩後覺得好，可以在15號當日在該網站多付2980日圓便可擁有整隻遊戲，而且售價只是合共3960日圓，比通常版平1840日圓，這是一種吸引顧客的手法。

TEXT: AINHO

GAME DATA

發行商 / 製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	AVG
發售日期	3月發售預定
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定

Canvas キャンバス ～セピア色のモチーフ～

秋天校園內的戀愛物語



☆序☆言☆

熟悉日本電腦遊戲的朋友，對於由NEC INTERCHANNEL推出多款的戀愛模擬遊戲，相信並不會感到陌生。很多時，這間遊戲廠商都會將電腦版的遊戲移植往家用機上，而筆者將會為大家介紹的作品，就是剛剛才於去年11月推出、卻很快便決定移植往Dreamcast上的的──《Canvas》。遊戲中登場的女角共有六名，其中一名是DC版的新增原創角色，而遊戲的畫面和人設，一概採用清淡、柔和色調的一幅幅水彩畫，務求給玩者有一種十分舒服的感覺。

© 2001 カクテル・ソフト／NEC INTERCHANNEL

☆故☆事☆背☆景☆



從小已經對描繪水彩畫產生濃厚興趣的主角，憑著本身優越的繪畫天份，於中學畢業後，以享有特殊待遇資格的身份，入讀一間名叫「撫子學園」的高校。入學後，他以繪畫方面繼續發展，並且在多項美術比賽中獲得勝利。可是直到有一天，他發覺自己所繪畫的畫稿，原來是被學園經營者作為贏取學校聲譽的工具，聽到後立即對這事件感到非常討厭，甚至連執筆的興趣也提不起勁來，並表示有意放棄繪畫生涯……

☆遊☆戲☆玩☆法☆

為了使玩者更投入地享受故事內容，本作的玩法，與同類遊戲完全相同，依舊採用AVG方式來進行，圍繞描寫主角為中心。遊戲時間由10月10日開始至23日的兩個星期，主角要在高校的生活途中，找出並與一名合心意的對象不斷談話，從而增加雙方的感情度，然後與她一起過著甜蜜美好的生活……遊戲中同樣採用了分歧系統，每當與女角談話或行動期間，很多時會出現一些分歧選擇（每天有二至三次），不同的答案，都會影響女角的感情度或令故事劇情產生變化，故玩者遇上這種情況時，必需三思而後行。

☆新☆增☆元☆素☆

成為一套移植的作品，當然不會單純移植這麼簡單；今次Dreamcast版，加入不少新元素，現在暫時只知道加入更多對白的配音，而且還新增一名Dreamcast版的原創女角色，即是本作合共有六名女主角出現，可是到現時為止，有關這位女角的資料一切不明，不過從官方發放出一幅的原畫中，可以看見她身穿著校服，相信是同樣屬於「撫子學園」的學生。





五大女角資料及CG集大公開！

橘天音AMANE TACHIBANA

與主角同樣為二年級生，活潑開朗，對人親切，個性率直，但可是對天下所發生的事一無所知，並且甚少與別人交談，偶然會因此受到不少挫折。每當在晚上有空閒時，便會凝望著夜空的星星作祈福。至於她一直十分關心已對繪畫死心的主角，是一位容易痛哭的女孩子。

PROFILE

出生日：2月22日（魚座）
身高：156CM
三圍：B80:W58:H82
年級：二年級生
體重：43kg
血型：AB



1. 橘天音對能夠與主角一起地吃午餐，顯得十分之開心。
2. 橘天音手上拿著的飾物，是否主角送給她的禮物呢？

七城柚子YUZU NANASHIRO

同樣二年級的女生，可是不論身高、體重或身材，其發育都比起其他女孩為遲，故此經常被其他同學誤認為小學男生。她的行為比較奇怪，特別是由於她屬於田徑部的跳高選手，故上課時，經常穿上體育服和運動褲，並不是校服。她十分熱心評價主角所描繪的水彩畫，這一點亦可算得上是她的興趣。

PROFILE

出生日：12月24日（山羊座）
身高：152CM
三圍：B73:W52:H75
年級：二年級生
體重：42kg
血型：A



3. 為何柚子擁抱著主角呢？
4. 柚子是全校中成績優異的跳高選手。

君影百合奈YURINA KIMIKAGE

一年級學生，性格沈默，認為與別人交談是一件十分困難的事，從沒參加過文化祭之類校內舉辦的活動，可謂積極性欠奉，故在校園中生活也是獨個兒的，但是她對自己認同的人便會份外珍惜。嗜好方面是喜歡觀賞花朵，每逢放學後就會到天台上，靜心地呆望著花壇的鮮花。

PROFILE

出生日：3月21日（牧羊座）
身高：163CM
三圍：B79:W54:H80
年級：三年級生
體重：45kg
血型：AB



5. 主角正在偷看百合奈烹飪中的情況？
6. 百合奈在天台上靜心欣賞花壇的鮮花。



櫻塚戀REN SAKURAZUKA

與百合奈同樣是一年級生，是一位活潑開朗的女孩，可是不能率直地向別人表達自己的心事，經常反省自己的所作所為。自從她母親與主角的父親再結婚，與主角突然了變成兄妹關係，而烹飪則可算得上是她的最大興趣。

PROFILE
出生日：10 月14 日（天秤座）
身高：153CM
三圍：B85:W54:H82
年級：一年級生
體重：43kg
血型：B





7.主角持著雨傘，與戀在雨中一起地步行回家。
8.主角正在享受戀親自下廚的便當。

篠宮悠YU SHINOMIYA

於「撫子學園」任教日本史的一名見習教師，實際年齡並不清楚，對任何人都十分友善，責任感強，可是相對地應付任何事情前，都需要花費不少時間來考慮一番。憑著她開朗可親的性格，來到任教的第一天已深受學生們的歡迎，而且昔日更與主角曾有過一次的約定。

PROFILE
出生日：1 月26 日（水瓶座）
身高：163CM
三圍：B84:W57:H88
年級：實習教師
體重：48kg
血型：A





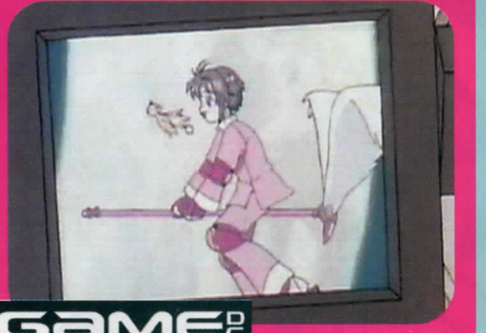
9.美麗的教師—悠，傳神貫注地授課中呢！
10.悠在家裡正在享受一杯清香的茶。

TEXT:AINHO

カードキャプターさくら CARDCAPTOR SAKURA

© CLAMP ・講談社・NEP21
© SEGA ・ROSSO / SEGA, 2000

知世のビデオ大作戦 ともよのだいさくせん





在港日兩地都深受歡迎的動畫作品《CARD CAPTOR SAKURA》（港譯：百變小櫻MAGIC CARD），繼最初在PlayStation上推出三款遊戲後，現在終於在Dreamcast上推出最新作品！今次的DC版是全部以3D畫面來表達，玩法方面亦非常簡單，只需控制大道寺知世，一直拍攝小櫻戰鬥時的英姿便可，加上一套內容極為豐富的限定版本，相信各大小小櫻FANS的朋友又要破慳囊了。

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	ETC
發售日期	12月28日（發售中）
售價	5800日圓（限定版8800日圓）
容量	GD ROM
記憶	48 BLOCKS

對應周邊：Modem、VGA BOX、VMS

CARD CAPTOR 櫻・知世之VIDEO大作戰

小櫻的英姿，每秒都不能錯失！



木之本櫻

基礎知識

其實這個遊戲共有三種難度供玩者自行設定。每當選擇不同難度來進行遊戲時，都會對其玩法產生變化，分別是「やさしい」容易－取消移動鏡頭位置，只能作左右兩邊方向移動；「ふつう」普通－加設移動鏡頭位置；「むずかしい」難－拍攝鏡頭的指示比較複雜。至於可供進行遊戲的地方，一共有三個基本版數加一個特別版數，而每個版數也分做為二個部份。由於特別版數需要在每版中完美拍攝全部鏡頭及秘密點才會出現，所以玩者要多加努力啊！





拍攝方法

此作的玩法實際上非常簡單，玩者主要是飾演時常拿著攝影機的知世，拍攝小櫻與古羅咭戰鬥時的情況。在限定時間內，依照畫面左下方基路仔所發出的指示，按L和R移動方向或B作拉遠或拉近來移動鏡頭。若畫面中攝影機的鏡頭出現白色時，表示這個位置正確，按A制拍攝便可成功。至於於短時間內成功拍攝的話，更有機會出現「シークレット」的秘密指示，這時玩者則需要自行找出一個隱藏鏡頭來拍攝。當每話中成功將全部秘密鏡頭拍攝下來的話，便能獲得可供下載VMS的迷你遊戲。到達每話結束後，基路仔便會出場主持為大家拍攝下來的鏡頭逐一評價，接著玩者如果對自己親手拍攝下來的過程十分滿意，就可將之記錄下來，方便日後再次觀賞一番。至於只要將整個「遊戲模式」完成，便可進入「自由模式」裡隨意進行拍攝。



常見基路仔發出的指示字句參考表：

うしろ	後面
よこ	側面
まえ	正面
アップ	特寫





故事及攻略篇

第一話～小櫻與不可思議的魔法之本（さくらと不思議な魔法の本）

日本東京友枝町內，一位小四女學生——「木之本櫻」，本來過著和平的生活，怎知無意間走進地下室的藏書庫開啟一本魔法書，將全部古羅卡解放了。小櫻向一隻名叫





「基路仔」的小動物，了解古羅咭的來龍去脈後，始終不願意去接下捕咭的責任，直到睡覺前仍然與基露仔互相推卸責任。突然之間，窗外出現一隻大飛鳥，造成街道的破壞，原來是「飛之咭」出現，於是小櫻穿起滾軸溜冰鞋，拿起封印棒與這隻巨獸展開了一場戰鬥……由於這是遊戲中首個版數的關係，因此掌握捕捉小櫻的鏡頭並不困難。在第一階段小櫻只會一路踏著滾軸溜冰鞋推進，這裡共有五個拍攝點，而第二階段則是與「飛之咭」戰鬥的場面，共有四個拍攝點，注意小櫻這時會作左右兩邊移動。

第二話～小櫻的心跳初次約會（さくらのドキドキ初デート）

雪兔是小櫻哥哥的同學，也是小櫻暗戀中的對象。一天，雪兔邀請小櫻與他一起到水族館參觀。正當小櫻與他二人高興地玩樂時，「水之咭」突然出現，於是戰鬥就這樣地開始了……今次小櫻是乘著封印棒空中移

全三版拍攝位置及秘密點公開！！

——容易模式——

STAGE 1-1

拍攝位置	秘密點
1 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）	1 ———
2 ケロ・を・まえ・からとる（基路正面）	2 ———
3 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）	3 ———

STAGE1-2

拍攝位置	秘密點
1 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）	1 ———
2 フライ・を・まえ・からとる（「飛之咭」的正面）	2 ———
3 さくら・を・まえ・からとる（小櫻正面）	3 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）

STAGE2-1

拍攝位置	秘密點
1 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）	1 さくら・を・うしろ・からとる（小櫻後面）
2 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・からとる（小櫻與「水之咭」的正面）	2 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）

STAGE2-2

拍攝位置	秘密點
1 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・からとる（小櫻與「水之咭」的正面）	1 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）
2 さくら・を・うしろ・からとる（小櫻後面）	2 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・からとる（小櫻與「水之咭」的正面）

STAGE3-1

拍攝位置	秘密點
1 さくら・を・まえ・からとる（小櫻正面）	1 ———
2 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）	2 さくら・を・まえ・からとる（小櫻正面）
3 さくら・を・うしろ・からとる（小櫻後面）	3 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）

STAGE3-2

拍攝位置	秘密點
1 さくら・と・ケロ・を・まえ・からとる（小櫻與基路的正面）	1 サンダー・を・まえ・からとる（「雷之咭」的正面）
2 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）	2 ———

——普通模式——

STAGE1-1

拍攝位置	秘密點
1 さくら・を・まえ・からとる（小櫻正面）	1 ———
2 ケロ・を・よこ・からとる（基路的側面）	2 ———
3 さくら・を・うしろ・から・アップで・とる（小櫻後面時的特寫）	3 ケロ・を・よこ・から・アップで・とる（基路側面的特寫）
4 さくら・と・ケロ・を・まえ・からとる（小櫻與基路的正面）	4 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）
5 さくら・と・ケロ・を・よこ・からとる（小櫻與基路的側面）	5 さくら・を・まえ・から・アップで・とる（小櫻正面的特寫）
6 ———	6 ケロ・を・よこ・から・アップで・とる（基路側面的特寫）

STAGE1-2

拍攝位置	秘密點
1 さくら・と・ケロ・と・フライ・を・まえ・からとる（小櫻、基路與「飛之咭」的正面）	1 ケロ・を・よこ・から・アップで・とる（基路側面的特寫）
2 さくら・と・ケロ・を・うしろ・からとる（小櫻與基路的後面）	2 ———
3 さくら・を・よこ・から・アップで・とる（小櫻側面的特寫）	3 フライ・を・まえ・からとる（「飛之咭」的正面）
4 さくら・と・フライ・を・まえ・からとる（小櫻與「飛之咭」的正面）	4 さくら・を・よこ・から・アップで・とる（小櫻側面的特寫）

STAGE2-1

拍攝位置	秘密點
1 ウォーティ・を・まえ・からとる（「水之咭」的正面）	1 さくら・を・よこ・から・アップで・とる（小櫻側面的特寫）
2 さくら・を・うしろ・からとる（小櫻後面）	2 ウォーティ・を・まえ・から・アップで・とる（「水之咭」正面的特寫）
3 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・から・アップで・とる（小櫻與「水之咭」正面的特寫）	3 さくら・を・よこ・からとる（小櫻側面）

STAGE2-2

拍攝位置	秘密點
1 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・からとる（小櫻與「水之咭」的正面）	1 さくら・を・よこ・から・アップで・とる（小櫻側面的特寫）
2 さくら・を・うしろ・からとる（小櫻後面）	2 ウォーティ・を・まえ・からとる（「水之咭」的正面）
3 さくら・と・ウォーティ・を・まえ・から・アップで・とる（小櫻與「水之咭」正面的特寫）	3 さくら・を・よこ・から・アップで・とる（小櫻側面的特寫）

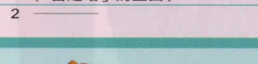
動，因此她的速度比較快，幸好拍攝點並不多，第一和二階段分別各有三個，而大部份拍攝位置則集中於特寫。

第三話～小櫻的對手登場！（さくらのライバル登場！）

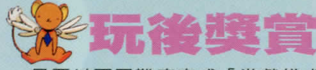
小櫻班上來了一位由香港而來的轉校生李小狼，奇怪是他自從第一眼看見小櫻後，便一直存在敵意，並且表示只有自己才有資格收服古羅咭，請小櫻不要插手。某天，力



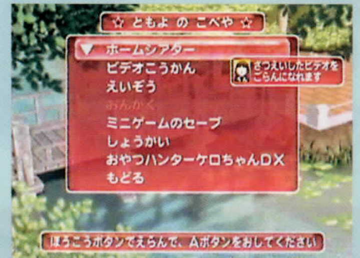
量強大的「雷之咭」出現，小櫻挺身而出，於多間屋頂上與這位敵人進行對峙……這個可說是難度相當高的一版，小櫻不單需要從多間屋頂上不停地跳躍，而且其速度更是非常快，要捕捉正確的鏡頭並不容易。第一階段共有五個拍攝點，第二階為三個拍攝點，當中較為留意是最後一個的拍攝時間只有二三秒左右，由於這個拍攝點的位置是近側身，所以玩者進入這點前，應預先準備 ZOOM 近鏡頭來節省時間。



玩後獎賞



只要以不同難度完成「遊戲模式」後，選擇模式項目欄便會出現「ともよのこべや」獎賞模式。在這個模式裡的內容可謂非常豐富，道具的種類多不勝數，當中包括有下載迷你遊戲、音樂鑑賞、角色、古羅咭介紹等，對於喜愛這套作品的 FANS 而言，一定感到非常滿意，但是注意玩者需要在遊戲中成功拍攝每個秘密鏡頭，道具才會逐一出現。





甜品獵人基路仔DX（おやつハンターケロちゃんDX）

這個遊戲中，除了提供兩款迷你遊戲下載於 VMS 進行遊玩外，還有一個十分有趣的特別迷你遊戲。這個遊戲的玩法非常簡單，與我們常玩的俄羅斯方塊玩法有點相同，分別在於方塊都變成一些基路仔喜愛的食物。玩者只要利用基路仔圖案，來消去串連一起同類的食物便可。消去串連越多越大的食物，便可得到更大的打擊對方或連鎖效果，將對方的食物數量不規則地增加，而放下基路仔圖案時，更有色框提示食物將會消去的情況，方便玩者選擇最好的連鎖方法。某方的食物高於頂部時便算勝利，值得一提是還提供二人對戰啊！







大道寺知世

TEXT: AINHO

一件令人回味的戀愛故事



Close To ～祈禱之丘～

GAME DATA	
發行商/製造商	KID
遊戲類型	AVG
發售日期	4月發售預定
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定

© KID 2001

◇序言◇

在家用機上沈靜著有一段時間的戀愛模擬遊戲，其氣勢終於近日逐漸地開始回覆熱鬧的一面，各大遊戲廠商紛紛發表最新同類的作品，其數量與昔日相比，可謂一時無倆。其中有製作戀愛遊戲豐富經驗的KID，最近公佈一款全新作品——《Close To ～祈禱之丘～》。本作的招徠賣點，並不是遊戲中四位人見人愛的女角，而主角卻是一位靈魂的特殊情況底下，利用其他渠道，與女角們傾談、約會……



◇STORY◇

故事內容是講述主角穂村元樹與其女友柏木遊那，在一次約會之中，不幸遇上交通意外，二人都因腦部受到嚴重損傷，一直處於昏迷狀態……數天後，元樹終於在醫院中甦醒過來，可是發覺自己的靈魂離開了肉體，而且還可以自由移動，但其他人卻看不到他的存在，因而感到十分害怕。另一方面，雖然遊那僥倖保住寶貴性命，可是對意外前所發生的事，一切記憶都完全失去；於是已成靈魂的元樹，便決定寄居在遊那家裡，奮鬥地利用各種方法，希望將她失去的記憶恢復起來。至於元樹身邊的女孩子——同班的翔子、低年班的小雪和小學學生的麻衣，憑著三人的協助，則不斷努力將病情日漸惡化的元樹康復。





◇遊戲系統◇

本作的遊戲系統，大致上由冒險（ADVENTURE）和房間（ROOM）兩大模式構成；每天都是不斷重複地交替這兩個模式來進行，而遊戲時間為二個星期。兩個模式同樣都是引起故事發展的出發點，亦可用來增加主角與女孩子的關係。其中「房間模式」更是佔了整個遊戲中一個相當重要的部份。

ADVENTURE MODE

顧名思義，遊戲進行期間，玩者可以在一個地圖上四處移動，每當到達指定時間的場所，除了會遇上女角作交談之餘，更會有美麗CG畫面的EVENT事件出現，而雙方談話期間，當然不會缺少戀愛模擬遊戲的一貫特色，就是出現分歧選項；選擇不同的答案，都會對故事劇情、又或是令女角對主角的好感度有所影響。

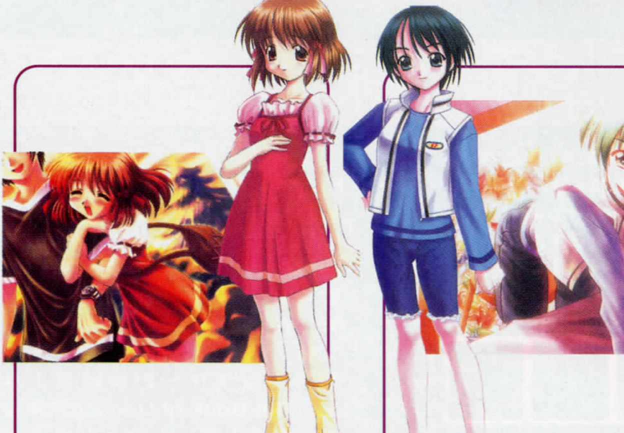


ROOM MODE

主角元樹的女友遊那所居住住所之「房間模式」。在這個模式之中，玩者不但可以觀看遊那親手所寫的日記，從而了解她每天發生的事外，更可以觀看遊那在家中的一舉一動；而玩者還可以控制著游標，調查房間中的各種事物，如關掉電燈等行動，希望使遊那想起以往的記憶。然而玩者的行動，除了設有時間限制外，還影響一個名叫「念力值」的系統，每一次行動都會消耗一定能力值，所以玩者要好好珍惜時間。另外值得一提，就是很多時都會由這個模式產生出新的故事，以及使劇情產生變化，因此玩者行動前必需考慮清楚啊！



◇遊戲中四位女主角◇



Character1

柏木遊那 YUNA KASHIWAGI

元樹的女朋友，兩人因一次交通意外而令她失去記憶；性格比較沈靜。雖然她不喜歡做運動，但學業成績卻是全校內最優秀，屬高校三年級學生；不單對扮演動物的服裝抱著十分興趣，而且還喜歡攝影。由於雙親因需要經常出國工作，故她是單獨一人在學校附近地區居住。



Character2

汐見翔子SHOKO SHIOMI

遊那的好友，也是元樹中學時已相識的好朋友；性格較為率直，深受男生歡迎的高校三年級生。她喜歡做運動，屬游泳部，對於自己喜歡的人和事物，都會鍥而不捨地追求，而每逢放學後或假期時，便會在醫院的食堂中，擔任兼職的工作來幫補家計。



Character3

橘小雪KOYUKI TACHIBANA

與別人溝通感到十分困難的女孩子，因此甚少與別人說話，非常重視自己的儀容和舉動，擁有一種高貴氣質的儀態；與元樹、遊那就讀同一間高校，屬一年級學生。至於她的成績極為優秀，對於一些靈異的事物，有著非常好奇的心，而興趣方面，就是在教會中專心地向主祈禱。



Character4

櫻板麻衣MAI SAKISAKA

小學六年級的女孩，是遊戲中登場角色最年少的一位，對男女關係有著超乎想像的豐富知識之少女。她性格活潑開朗，笑容燦爛，平易近人，十分留意別人的說話，有陣時談話的語氣更有點像成人；無論是否遇上一些深刻的事情，只要在晚上睡覺後，都會忘記得一乾二淨。至於她的嗜好，就是繪畫一些魔法陣的圖案，而每逢星期日，便會與好友小雪一起到教會聚會。

© 2000 THQ, ALL RIGHTS RESERVED.

GAME DATA

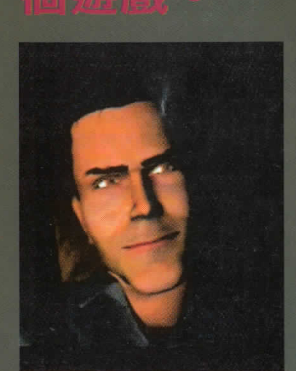
發行商/製造商	THQ
遊戲類型	AVG
發售日期	發售中
售價	39.99美元
容量	GD ROM
記憶	9 BLOCK

對應周邊：無

Evil Dead: Hail to the King

TEXT:綿羊大王

電腦遊戲Evil Dead新一作「Evil Dead: Hail to the King」經已在DC上推出，遊戲由恐怖電影「Evil Dead」改編而成，就讓我們帶大家睇真些這個遊戲。



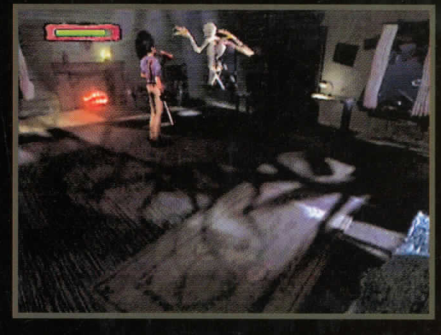
The Book of Dead

故事因為離奇之秘典「The Book of Dead」而發生，學者「Raymond Knowby」因某些原因轉展獲得恐怖之書「The Book of Dead」，一本相傳會召喚亡魂的驚悚書典。為研完秘伝的秘密，Raymond與他的妻子租了一間位於森林的小屋準備籍渡假期間展開研究，可是在入伙之夜，怪事即時發生。深宵中，渡假屋中亡靈紛紛湧現，學者也死去。接著，在多年後，事件惡性循環，又有一伙人打算租用該房子，悲劇再次發生在一對模範員工身上。The Book of Dead又發揮魔力，百鬼出竅，主角Ash的太太被惡鬼們擄走，自己亦受性命威脅，於是他只好執起武器與惡鬼們拼過你死我活、拯救太太Jenny，與及尋回The Book of Dead的缺頁封印兇殘魔鬼。



◆ Menu 選項







◆ 雙刀殺人狂 Ash 惡戰 Casper

哈哈哈!!我就是雙刀殺人狂!!

在渡假屋中，Ash找到的最實用武器只有一把電鋸，於是將電鋸裝嵌到手上，成為電鋸狂人，「我要反擊了!!哈哈哈，我要殺光你們，鋸你們一個稀巴爛!!」找到武器，Ash的心境變化到達歇斯底里級，腦子裡只有殺，遊戲就這樣開始了。



惡戰Casper

在遊戲之內，Ash會縱橫渡屋假和森林追尋拯救妻子Jenny的方法和尋找The Book of Dead的缺頁。故事局限於森林和渡假屋之中，故事一開始Ash在渡假屋內裝備好武器準備起程，到森林去探險。在遊戲世界中，到處也是幽靈系的遊魂野鬼，它們總是失驚無神地出現攻擊Ash，嚇你一跳，所以步步為營為上。遊戲內的幽靈十分像電影Casper的小精靈，浮浮遊遊的，但他們一點也不可愛，更是面目可掙，總之令人殺之而後快。

會發光的寶物

「Evil Dead: Hail to the King」內，遊戲離不開四處偵探、探索破關關鍵道具兩個元素，不過香港玩家大概對於美版冒險遊戲都有點陌生，所有不若待我們約略為大家介紹一下遊戲詳細。

遊戲內，版圖上有時會出現一些閃閃發亮的東西，那些就是遊戲的關鍵道具，務必要取得。此外，玩家也會發現一些特別道具，它們可能是補血的能源，也會是電鋸的電源，子彈和新武器等等，玩家見可疑地方不妨上前調查，可能會有意外收穫。

除以上介紹外，遊戲十分考玩家耐性，因為遊戲中明確的指示少之又少，大部份時候都要靠玩家在每個版圖上碰碰撞撞調查，遊戲才得以須利進行。

遊戲操作性一般，指令可算簡單，要攻擊必須先架起攻擊形態，最直接莫過於以電鋸攻擊，電鋸開動後更具威力，不消幾擊妖魂便會魂飛魄散。不過電鋸需要能源開動，能源耗盡後便需要補充，不然開動不了電鋸。另外，Ash也可以在Menu為左手裝上武器，武器有多種，攻擊方法各色其色。Ash雖然兩手都裝有武器，遺憾地Ash並不能雙手一齊攻擊，所以還是以攻擊力較高的右手電鋸攻擊為上。

在一般行動時候，要調查事物必須先解除攻擊形態，在可疑的地方上按B就是，指定的地方會拿到物件。在版圖上，按X鍵後Ash會自言自語，有時他會指示玩家，有難題時不妨聽聽Ash意見。

在Meun內，Ash可作出多個選項。如按Map地圖確定自己所在，以及使用道具，裝備武器等等。亦可以在指定地方利用「Save Tape」存取遊戲。

遊戲操作

Analog/方向	移動
A	戰鬥形態／電鋸攻擊
B	調查／解除攻擊形態
X	說話
Y	戰鬥形態／右手
L	開動電鋸
R	奔跑
Start	Menu

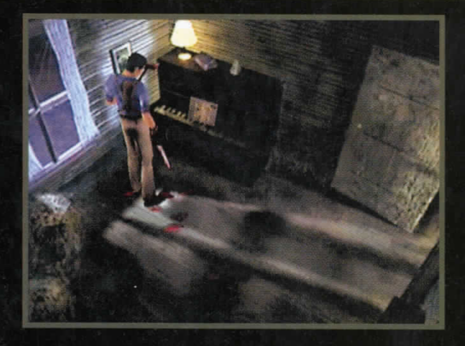
Menu 選項

INV	使用道具／裝備武器
TEXT	檢閱筆記
MAP	地圖，有位置顯示，確定玩家位置
OPTIONS	各項遊戲設定

遊戲大解剖

從各方面分析遊戲，遊戲的畫面可謂粗製濫做，遊戲以DC的機能製作絕不應只有這樣的表現，畫面只達PS程度。音效方面，遊戲內可以形容為配樂的BGM可謂少之又少，十常八九只會聽到一些風聲，本來用意可能是製造一個四野無人的恐怖氣氛，不過遊戲性實在差勁，沉悶的BGM加上底水準的畫像和沒趣的遊戲只令人悶上加悶，不願置評。還請讀者們憑版面的遊戲畫面自行定奪遊戲水準。

綜合遊戲而論，「Evil Dead: Hail to the King」確實令人大失所望，不過遊戲在推出同時亦決定為電腦推出「Evil Dead: Hail to the King」，有興趣的玩家不妨寄望電腦版「Evil Dead: Hail to the King」有所改善，提高其娛樂性。

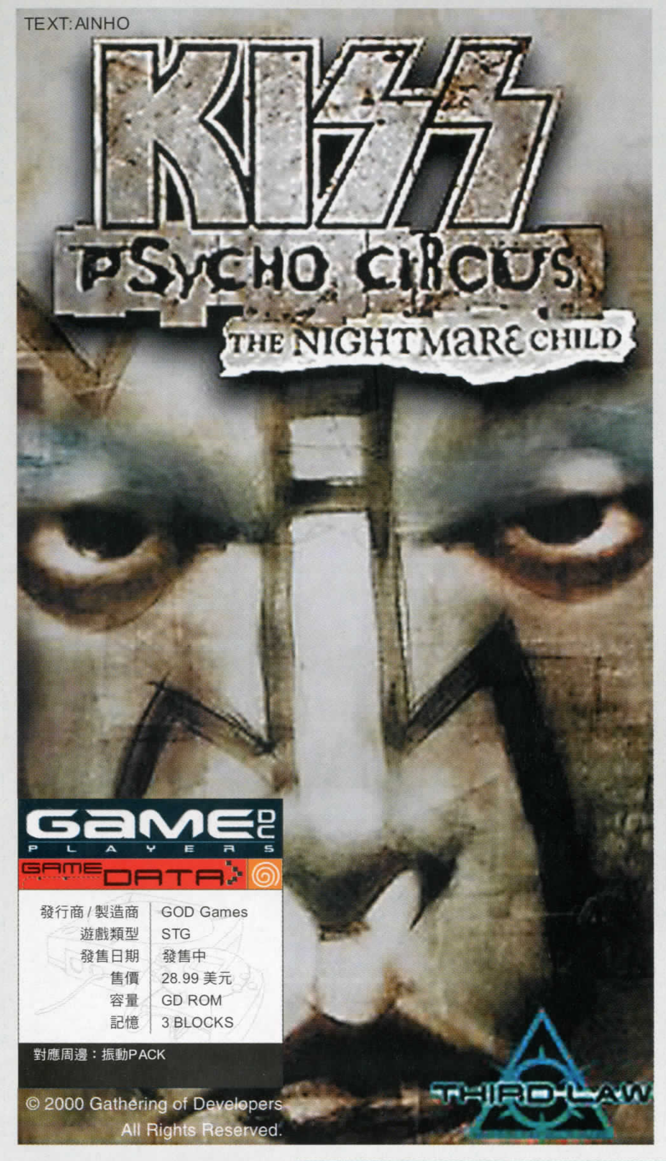





◆ 會發光的寶物



TEXT: AINHO



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	GOD Games
遊戲類型	STG
發售日期	發售中
售價	28.99 美元
容量	GD ROM
記憶	3 BLOCKS

對應周邊：振動PACK

© 2000 Gathering of Developers
All Rights Reserved.

惡夢的厄運由此開始

熟悉搖滾音樂的朋友，相信都知道「Kiss」這支搖滾樂隊的來頭是如何高強。他們所創作的歌曲，都是帶有很重個人風格的味道；每逢有新作品推出，在英國和美國等地方一定得到盡多歌迷去購買。正因如此，一間名叫GOD Games遊戲廠商，開發一款以這支樂隊為主角，並將他們設計成奇異科幻的造型，而成為以下為大家介紹、以科幻為題材的作品《KISS PSYCHO CIRCUS ～ The Nightmare Child》。究竟他們能否順利地完成各種任務呢？





故事背景

此作的故事，是由Auldwych Grimoire，經歷多年時間一手獨力構思而成。故事背景發生的地方，位於一個沒有人類氣息，有「惡夢之王」(The Nightmare King)的惡勢力支配的黑暗夢境裡。四位主角「Paul Stanley」、「Peter Criss」、「Ace Frehley」和「Gene Simmons」，抱著焦慮不安的心情，潛入一處名為「精神廣場」(Psycho Circus)中展開冒險，尋找六件神聖的防具，借助這些力量來徹底地消滅「惡夢之王」，將黑暗世界裡被「惡夢之王」困守著靈魂的一班兒童（The Nightmare Child）救出……








◆藍色瓶子－作回復體力


◆紫色箱子－補給激光槍彈藥


◆藍色箱子－補給暴風炮彈藥


◆紅色箱子－補給火槍彈藥

遊戲系統

本作採用第一身視點的3D射擊類型。遊戲開始時，玩者可以從四位主角中選擇一位來進行，而每位角色不單擁有不同的技能和能力，部份故事劇情和行走路線也會有點不同。當完成全部人的版數後，就可以進入裡關，與最終頭目對決。至於玩者在每關進行期間，還不時出現過場動畫，除了用作交代劇情之餘，當中更會提供一些過關有用的提示，其好處當然就是使遊戲的進度無需因而減慢起來。雖然玩者只需開啟機關或門，便可繼續進行冒險，但是行動期間卻有大量不同種類的怪物、強勁的頭目向主角襲擊，主角可以利用共六種武器來攻擊它們，分別是大刀、辮子、激光槍、火槍、暴風炮和飛標。除了前二者外，其餘武器都設有彈藥限制，玩者可以在場地上拾取這些彈藥，以及回復體力的道具。



冒險時的注意事項

玩者在冒險期間，經常發現不少類似紅色的物體，其實這些通通都是怪物的傳送裝置，只要利用大刀破壞它，便可阻止怪物不停地出現，因此每當遇上這種情況時，應立即首先衝進破壞這些裝置，然後才慢慢地將餘下的怪物逐一擊敗。當然，若果發現場地上放置了油桶，便可引爆油桶，一次過消滅多頭怪物，更可節省不少彈藥和工夫，但是注意切勿靠近擊破，以免傷及自己；同樣地，由高處掉下來，都會造成一定的損傷。至於進入水中時，則出現氧氣系統，若發覺氧氣不足時，就需要返回水面稍作補充。





首兩版攻略簡介

KISS PSYCHO CIRCUS



第一版

BAD STREETS (PART1)

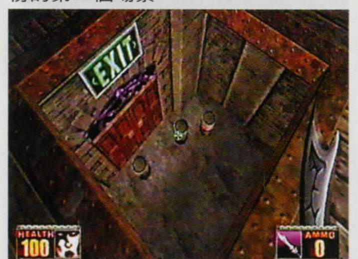
遊戲開始時，主角身處一間酒吧，舞台上放置了結他和大鼓，而啟動點唱機就可以收聽部份「KISS」的搖滾歌曲(當然破壞它亦可)。從樓梯走上閣樓，取得基本裝備的大刀。開啟點唱機旁的鐵門，發現內裡有一個激光槍彈藥。接著將樓梯右方的鐵絲網打破，跳進去並拉下開關制，將右邊鐵門打開，注意這時有幾頭怪物衝進來。消滅它們後，可進入已開啟的鐵門，發現不斷有怪物迎面而來……



來到通道的盡頭，見到一間房間裡的箱子上有一把金匙。一直沿著螺旋樓梯上到第二層，找到一間冒著冷氣的房間，原來怪物的真正來源，就是從這兒和另一邊地方的紅色傳送裝置中走出，因此使用大刀來破壞它，便可阻止怪物繼續出現，而在這兒亦可以取得一支激光槍。

從房子出來後，往左邊走，打開一道門，並跳進下一層，在這層有很多子彈和回復體力道具，而且還見到下面有一把之前看到的金匙，跳下去就能取得。接著返回第二層，進入餘下一個的房間，跳下去射爆油桶，便可成功開啟出口離開這兒，到達本部份的第二個場景。





BAD STREETS (PART2)

進出花園後，先消滅一些比較難對付、會放出火球的惡狗。從出口右邊的窄巷到達一個小廣場，發現有更多怪物出現，而小廣場的右邊有一間小倉庫，箱子上則有一把金匙，可惜以現時的跳躍能力，是沒法成功跳上去，唯有暫時別理會。繼續前進，沿樓梯走下去，開啟前方的木門，進入裡便可取得防具護臂。繼續打開前方的一道門，就可以到達大廣場。拉下大教堂對面房間內的開關制，教堂的鐵閘便會開啟，並且裡面出現兩名滿身尖刺的兩名男子——Blademaster。只要從遠處利用槍械便可輕易戰勝，而擊敗他們便會留下一雙鞋子。當主角穿上後，跳躍力就這樣地得以提升，這樣便可返回小廣場右旁的小倉庫，將之前不能取得的金匙拿走。

回到一開始的入口，從左邊牆壁上寫著「Docks」進入樓梯。到達這條樓梯的盡頭，將鐵門打開。進入後，拉下前方的一個開關制，便可以開啟右邊的大閘。接著回到地面上，建議先使用槍械，將二樓的蜘蛛怪擊敗，才可走上二樓，沿著通道一直走，就找到傳送鏡子，接觸它就可完成這版。















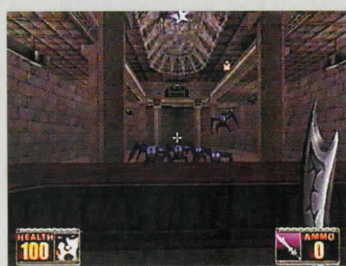
的厄運由此開始

第二版—PAIN PLAZ (PART1)



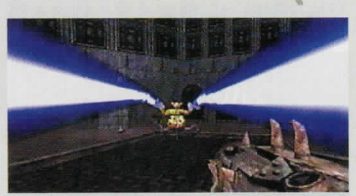
被電梯運送下來後，進入前面的通道，可是前面的道路阻擋去路，唯有回到通道的唯一缺口，在這裡取得一支火槍；然後利用箱子跳上上面的通風口，穿過通風口便能到達另一邊的房間。從樓梯走下去，破壞一個怪物的傳送裝置，沿走廊一直到達一個大廳，首先再破壞另外三個怪物的傳送裝置。來到通道盡頭的時候，出現了三頭好像汽球般的怪物—GASBA。成功消滅它們後，降落下一層，從柜台後面拉下開關掣，將上層的一道門打開，可是這時卻有大量怪物衝進來。回到上一層，便可以取得第三件重要的防具—腰帶。當取得腰帶後，電梯會送主角到地下室，只要將裡面全部的怪物殺掉，盡頭的門便會自動打開。走上樓梯，轉動水泵後，立即消滅站在高處的一位Blademaster，接著跳上水管，便可完成此版的第一部份。



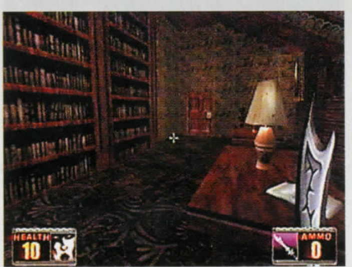




PAIN PLAZ (PART2)



走出屋子，沿右方通道一直前進便可取得一把金匙。先到達中央庭園消滅一名蜘蛛怪，然後才前往噴水池廣場，進入另一邊的通道，破壞一個怪物的傳送器，然後從樓梯走上一間書房。進入書房後，可以從樓梯走上二樓拿取一些道具，才打開另一邊的門進入。進入後，發現裡面的書本全部放大起來，只要沿著樓梯不斷爬上爬下，便會很快地找到第四件防具；再沿路繼續前進，轉動水泵，將噴水池廣場的水減退，這樣池中便會出現一個入口，進入後便可完成第二版了。











Test Drive V-Rally

越野賽車比賽再度開鑼！

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	InfoGrames
遊戲類型	RAC
發售日期	發售中
售價	22.94 美元
容量	GD ROM
記憶	6 BLOCKS

對應周邊：振動PACK

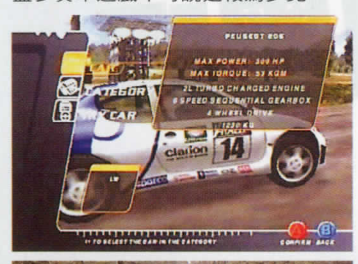
TEXT: AINHO

© 2000 INFOGRAMES ENTERTAINMENT, ALL RIGHTS RESERVED

在眾多賽車比賽當中，要數最刺激、最考驗車手駕駛技術的類型，相信大家都會異口同聲認為越野賽車RALLY莫屬。事實上，由於這種比賽極受外國人歡迎，因此不少外國遊戲廠商，都製作不少以這類為題材的作品。其中由INFOGRAMES開發的《TEST DRIVE》賽車遊戲系列，不經不覺間經已推出數款的作品，而以下將會為大家介紹的《TEST DRIVE V-Rally》，就是以越野賽車為藍本，特色是登場的跑車和賽道全部以真實來掛帥啊！

設定細緻的跑車

今集與過往系列一樣，收錄的車種，全部都是依據現實汽車公司所提供的資料來製作，而這次則提升至十六間，根據1999年度汽車資料來重新編排，有關詳細車種的資料在遊戲裡也清楚顯示。數量方面，基本設有十九部，其中十部屬於隱藏車，當中有大家熟悉的TOYOTA COROLLA、SUBARU IMPREZA、FORD FOCUS等名車。玩者進行比賽前，更可以細緻調較汽車的零件，較為特別的有車身損害度(ASSISTANCE)、軚盤轉動度(STEERING)、車身底盤(CHASSING)等。至於車子在賽道上行走期間，還會因應道路的環境和天氣，導致車身沾上污泥或雪積，在蕓多賽車遊戲中可說是較為少見。






目不暇給的賽道



遊戲裡可供玩者進行比賽的場地，共有十二個國家，多達八十條以上的賽道，如意大利、新西蘭、英國等。賽道的畫面十分迫真細緻，路面的質感、起伏清楚顯示出來。不論賽道旁邊的景象和觀眾都是栩栩如生，目不暇給，而且更有天氣變化，令玩者有如置身於現實中進行比賽的感覺。再者，比賽時更提供男聲或女聲兼圖示，提示車手前方路面的情形。

四大遊戲模式

遊戲正式開始前，玩者可以選擇一輛屬於自己的跑車，並將之輸入姓名，然後以這個名字來進行各個比賽。完成設定後，畫面便會有「ARCADE」、「TROPHY」、「CHAMPIONSHIP」和「TIME TRIAL」四大模式選擇。「ARCADE」一有LEVEL1、LEVEL2和EXPERT三個版數供玩者逐一去挑戰，而比賽中有四名車手同時作賽，需要在每場比賽中取得第一名方可勝利。「TROPHY」一一個遊玩時間比較長的模式，同樣是以排位來決勝負，有EUROPEAN、WORLD、EXPERT三個版數。「CHAMPIONSHIP」一與前者的玩法大致相同，不過參加的車手則由四位提升至八位；玩者需要單獨一人在賽道上作賽，是一個合計出每場完成的時間，以最短的時間來作勝負的模式。「TIME TRIAL」一顧名思義，只是一個供練習用的模式，不過可設定鬼影(GHOST)的設定；設定後玩者可以見到自已前圈數所駕駛情況的影子，這樣便可清楚了解往後的練習有否進步。值得一提，就是只要完成以上頭三個模式的每個版數，均可獲得一輛新車呢！





ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

《ALONE IN THE DARK》曾是電腦遊戲界中一個創舉，當時遊戲能將恐怖的氣氛出色表達而大受注目，亦可以說是「恐怖歷險」電腦遊戲的始祖，而且更比《BIO HAZARD》更早面世，雖然之後推出的兩集《ALONE IN THE DARK 2》及《ALONE IN THE DARK 3》沒有帶給遊戲界像首集般震撼，但是仍有不錯的遊戲性，使當時的仍然有不少玩家願意一試，可見《ALONE IN THE DARK》質素之高，而今次在DC推出的新一集亦非常受到關注，到底經過一段時間沉默的《ALONE IN THE DARK》能否再一次為「恐怖歷險」遊戲捲起熱潮呢？

你怕黑嗎？



Text: 小吉

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	INFOGRAMES
遊戲類型	AVG
發售日期	預定2001年第3季
售價	美版
容量	GD ROM
記憶	未定

對應PURU PURU PACK

Alone in the Dark™ The New Nightmare © 2000 Infogrames Entertainment S.A. All Rights Reserved.

四周彌漫著陰森恐怖的氣氛

過往在電腦推出的數集，遊戲中最令人覺得出色的地方就是氣氛方面，是經常給人一種充滿恐怖的環境，像隨時隨地也會有敵人在面前出現，而本作中的氣氛能否令人產生毛骨悚然的感覺，亦是非常之受一班《ALONE IN THE DARK》支持者的關注，如果你對於「恐怖歷險」遊戲非常有興趣的話，相信預定今年推出的《ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE》絕對值得期待。

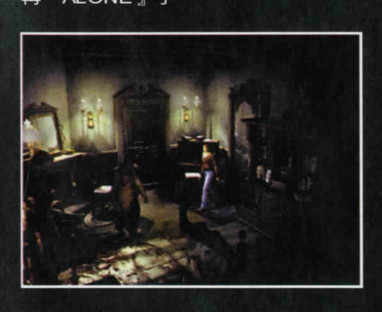


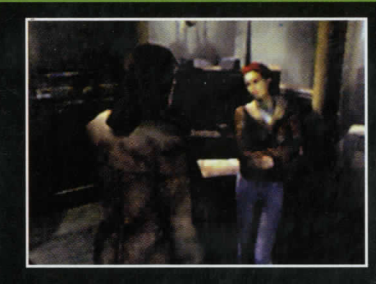




加入新的元素

本作品雖然會盡量保留舊有的風格和玩法，但亦會加入一些新元素讓玩者有一個更新鮮的感覺，這樣便可以不失過去的優點又能使遊戲更新鮮，而最明顯改變的地方莫過於主角的打扮和加入了一位可以使用的女姓角色「Aline Cedrac」，令到過往遊戲由一人擔正的情況改變了，這樣的話，「Edward Carnby」以後可能會不再『ALONE』了。





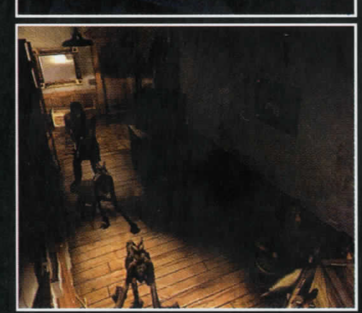
主角「Edward Carnby」的新造型

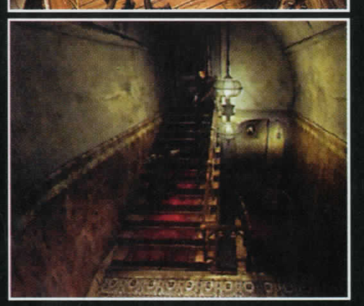
可能各位要在本作中再一次看「Edward Carnby」過往的風采已經不可能了，因為在本作中「Edward Carnby」會以一個長髮和沒有鬍子的打扮出現，相信是希望能夠給大家一個更新鮮的感覺，這亦算是本作中其中一個新元素。

光與暗的影響

光與暗和正與邪往往會令人容易聯想在一起，這是一個不爭的事實，而在本作中，光明和黑暗的環境對於一般嘍囉的能力有某程度的影響，例如在漆黑的環境中，一般怪物亦會毫無保留地把兇殘的本性展露，只要一發現主角「Edward Carnby」，便會作出猛烈的攻勢；相反，如果在光源充足的情況下，一般怪物會顯得比較軟弱，而對「Edward Carnby」攻勢亦會明顯較被動，所以光與暗的環境狀況在本作中將會不只是影響視線，用途甚至有牽制對手之用，所以手電筒的電池、油燈的燈油等有助照明的消費品將會顯得更為寶貴，而如何有效地使用更是一種學問。







遊戲中的武器

遊戲中將會出現大大小小的怪物，而對付牠們當然要用上武器，其中較好用的武器有如「Disc-Launcher」、「Laser Gun」和「Plasma Torch」等類型的先進射擊系武器，而且威力好像很不錯，但是大家可能亦有機會在遊戲中一睹其他功用及威力不大的差勁武器。



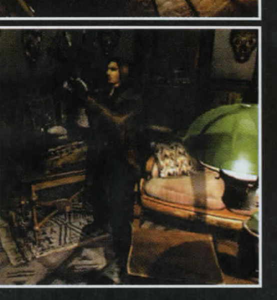
好友之死及三塊「古代石板」

遊戲的故事是講述「Edward Carnby」的好友「Charles Fiske」在一個「Shadow Island」上離奇死亡，而這個名為「Shadow Island」的神秘小島位置是位於美國「Maine」的海岸附近，「Edward Carnby」為找出殺害好友兇手為好友報仇，於是便去找「Fred Johnson」幫忙，從「Fred Johnson」口中得知「Charles Fiske」正在搜尋及調查三塊「古代石板」(Ancient Tablet)，希望能夠解開其中隱藏的難以預測的恐怖力量的秘密，亦正是在調查的過程中遇害，兇手亦有可能和三塊「古代石板」有著密切的關係，當「Fred Johnson」把有關事情向「Edward Carnby」交待完後，亦希望「Edward Carnby」能代替已死的好友繼續搜尋及復原這三塊「古代石板」的碎片，「Edward Carnby」接受邀請，而他現在的人生目標就是要為「Charles Fiske」報仇和找出三塊「古代石板」。









女主角——「Aline Cedrac」

本作中另一名主角，是一個擁有聰明機智和堅毅信念 的女姓考古學者，她在「Shadow Island」上會合「Edward Carnby」，而什麼原因令這位非常活潑的冒險家想要找尋這三塊「古代石板」仍然是一個謎，而「Aline Cedrac」對於前往「Shadow Island」顯得非常堅決，是否意味著她和「Shadow Island」還有其他的關係？



等待著「Aline Cedrac」和「Edward Carnby」的種種危機

由「Aline Cedrac」和「Edward Carnby」踏入「Shadow Island」第一步開始，便已經有不少陷阱、謎題和不幸等待著他們二人，雖然只得二人，但仍然憑著手上有限的資源去把這些危機一一化解，以找尋內裡隱藏著的不可告人秘密，而到底何時才時這場惡夢的終結？

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12 月 21 日
售價	6800 日圓（普通版） 9800 日圓（限定版）
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：VGA BOX，PUYU PUYU PACK、MODEM 、ARCADE STICK 、KEYBOARD

TEXT: J.J

自從香港的DC玩家可以像日本人一樣享受DC的網絡功能後，PSO便成為了近兩個星期的重點遊戲，大家都日以繼夜地不斷在PSO的世界中冒險，希望LV可以比其他人高一點、又或是可以找到一些希有的道具。

今期我們便會為大家報道香港的PSO公會「CLUB PHANTASY STAR（CPS）」在2001年1月1日舉行了的百人大合照EVENT ，此外亦會有遊戲中全部登場敵人的詳細攻略法，更有修訂版的武器、防具表，希望能幫助大家進一步投入到PSO的世界中。

CPS 公會之新年大合照

這個在1月1日晚上舉行的首次CPS大型聚會原定在CPS一眾獵人的老巢——SHIP 7／BLOCK 16見面，可是到了將近約定的11:30pm時，才發現SHIP 7已經將近爆滿，於是大家開始找另一隻SHIP作臨時聚會之用，加上因為每個LOBBY只能同時容納10人，最後只能分批拍照，但已經令其他日本及外國玩家感受到香港PSO玩家的團結！

現在CPS已計劃好作新一輪拍照聚會，時間已定於1月20日晚上11:30~12:30 ，而為免日本SERVER太多人而無法進入，這次聚會我們會改於17 SHIP:US/OPHELIA的16 BLOCK LOBBY 1~10內進行，到時歡迎所有香港PSO玩家加入，大家可趁這機會交換GUILD CARD ，方便日後組隊上網冒險。





CPS 公會網址: http://www.hkdreamcast.com/cgi-bin/free/bbs/bbs.cgi?id=CPS

PSO世界中的寵物——MAG

MAG在PSO的世界中，是一種可以進化的防具，只要使用者不斷將道具餵給MAG（與戰鬥次數無關、只要每隔約4~5分鐘便可餵一次），牠便會一直的成長，甚至進化成更強的形態；而因應使用者不同的餵食習慣，MAG會進化成不同的形態，只要使用者能找出其進化及強化的規律，便可以令戰鬥變得更為順利。

雖然遊戲開始時每人只有一隻MAG，但當冒險一直進行下去，會有機會取得更多的MAG，這時候各位應盡量將新到手的MAG培育成另一種類型，例如本身裝備的MAG是攻擊重視的話，便養一隻精神力重視的MAG出來，又或是養一隻命中率重視的，原因是MAG的LV提升遠比玩者容易，而MAG提升了的能力在裝備時又可以加進裝備者的能力值內，於是乎以HUNTER為例，原本有很多Technique都是難以學會的，但當手上有一隻精神力重視的MAG為後備時，便可以臨時性地裝備這隻MAG來學習新的Technique，學習完成後便可改回裝備平常慣用的那隻，此外對於命中率上升得較慢的HUNTER來說，若要使用需要有一定命中率才能裝備的槍械，養一隻可提高大量命中率的MAG便可以了。

當MAG的LV不高時，基本上任何道具都會有很大的效果，但當MAG進化了一、兩次後，牠們便開始會「揀飲擇食」，不單止道具對能力值的提升效果降低，有些道具在提升一種能力的同時，會令另一種能力值降低，有些人看到這種情況便會感到很難令MAG繼續進化而開始放棄，其實大家可以放心，因為即使能力值再降低也好，已上升的LV是不會降低的，換句話說只要持續餵同一種道具，原本下降的能力值很快便會降無可降，這樣便可專心的提升目標的能力值。

MAG畫面的看法

レベル	MAG的LV，當到達一定LV便會改變形態，上限為200
シンクロ	同調率，數值愈高便愈容易作出特殊行動
IQ	MAG的智慧，會影響特殊行動的成功率
DEF	MAG的防禦值，相同之數值會加進使用者的能力值內
POW	MAG的攻擊力，2倍此數值的攻擊力會加進使用者的能力值內
DEX	MAG的命中率，1/2此數值之命中率會加進使用者的能力值內
MIND	MAG的精神力，2倍此數值的攻擊力會加進使用者的能力值內

各種道具對MAG能力值的影響

道具名稱	主要用途	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト	主要可提高攻擊力	△	○	△	－
ディメイト	主要可提高攻擊力	△	○	△	－
モノフルイド	主要可提高精神力	△	－	△	○
ディフルイド	主要可提高精神力	△	－	△	○
アンティドート	主要可提高命中率	—	△	○	—
アンティパラライズ	主要可提高命中率	－	－	○	△
ムーンアドマイザー	主要可提高命中率	△	△	○	△
ソルトアドマイザー	主要可提高精神力	△	△	△	○
スターアドマイザー	基本上可令全部能力提高	○	○	○	○

PB技

MAG在進化後除了會在外形上有所不同外，另一個分別就是會學會不同的PB技（PHOTON BLAST），當使用者不斷受到攻擊時，畫面左上的PB計便會漸漸上昇，當到達100%時便可按L掣選擇使用PB技（注意：即使你設定了其他行動指令、亦會以使用PB技為優先），PB技的效果各有不同，有些可以提高使用者的攻擊力和防禦力、有些可回復HP，有些則有不同屬性及不同程度的攻擊力，很多時都能令戰局出現很大的變化，然而要注意的是PB計在改變裝備的MAG或轉移回城市時都是會回到初期狀態（0%）的。





PHANTASY STAR ONLINE
ファンタシースターオンライン

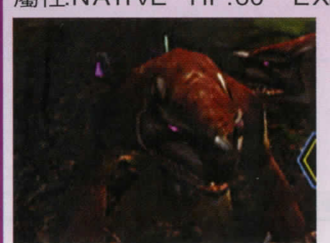
各地區出現敵人對策一覽

森林地區 FOREST AREA

可說是PSO世界中最基本的怪物，出現次數最多、而且其變種亦有很多類。

BOOMA系是一種以量取勝的敵人，一般來說很少會獨立一隻出現，雖然牠們的移動速度不高，攻擊範圍亦不大，但攻擊力倒不算弱，對初期的玩者來說，被牠擊中一次已經差不多等於1/4～1/3的體力，而且一旦被其中一隻擊中時，其餘的會開始將你包圍，一旦被包圍的話，即使成功逃脫亦要負出很大代價，因此和牠們作埋身戰鬥時，應採取一擊脫離的方針，當牠們接近到普通攻擊一可以生效的距離，便馬上以ATTACK→HEAVY ATTACK→HEAVY ATTACK作一輪攻擊，然後立即轉身逃走一會，再轉身作同樣的攻擊；由於這類敵人每次同時出現的數目較多，若然所用的角色能使用大劍系武器則會有更高效率，若然在等級不高時，亦可依賴地區之間的閘門來擺脫牠們。

ブーマ
BOOMA
屬性:NATIVE　HP:60　EXP:5



ゴブーマ
GOBOMMA
屬性:NATIVE　HP:85　EXP:6



ジゴブーマ
GIGOBOMMA
屬性:NATIVE　HP:?　EXP:7



外表相當可愛的敵人，移動速度和攻擊力與BOMMA系敵人相若，基本上對付牠們亦不用特別的戰略，然而牠們在被擊倒一次後會先倒在地上扮死，然後在你遠離牠們一定距離或扮死了一定時間後會起身急急逃走，第一次擊倒牠們時你只會得到經驗值，但只要待牠們再起身時擊中牠們，便會得到牠們所留下的錢或道具。

ラグ・ラッピー
RAG RAPPY
屬性:NATIVE　HP:30　EXP:4



這兩種是會一起出現的敵人，MONEST給人的感覺是一株食蟲草，裡面裝了大量MOTHMANT，當牠從半空降落地面後，便會按一定的規律放出MOTHMANT向你作出攻擊，由於MONEST本身由始至終都是不會作出攻擊的，在沒有其牠敵人混集其中時，各位可先專心對付MOTHMANT；MOTHMANT在NORMAL的難易度時是一種很脆弱的敵人，差不多一擊已經可以收拾，在遊戲初期時一個可安心收集經驗值的機會，不過因為這種敵人有飛行能力，除非你是用Technique或是遠程武器，否則便只有等牠們飛到你面前才可攻擊。

當MOTHMANT被你全滅後，MONEST亦沒有甚麼利用價值，順手幫牠解脫吧。

モネスト
MONEST
屬性:NATIVE　HP:300　EXP:6



モスマント
MOTHMANT
屬性:NATIVE　HP:8　EXP:1



通常成群地出現的麻煩傢伙，特點是移動速度快，喜歡繞到你的背後才突然撲過來，由於被牠們成群地襲擊時會因視點顯得混亂而難而攻擊，所以最佳的對付方法是逐一引牠們後擊倒，而有導向能力的初級火Technique亦很適合對付這敵人；至於BARBAROUS WOLF可算得上是SAVAGE WOLF的強化版，在各方面都稍為優勝，然而當你成功將牠們擊倒後，餘下的SAVAGE WOLF很多時會發出呼叫，不過大家不用擔心，因為這其實是代表牠們已失去士氣，並陷入攻擊力及防禦力降低的狀態，這時要擊倒餘下的敵人便容易得多了。

サベージウルフ
SAVAGE WOLF
屬性:NATIVE　HP:45　EXP:5

バーベラスウルフ
BARBAROUS WOLF
屬性:NATIVE　HP:?　EXP:7



擁有巨大身形的HIDEBEAR是森林地區中的最強敵人，牠的移動速度雖然只是比BOOMA稍快，但牠們卻能在中距離範圍放出火球，遠距離時更隨時會突然跳過來將你踏傷，即使在近距離時，牠的拳力仍是這個地區中最強的，而且牠們的特點是能在受到攻擊的期間進行反擊，硬打硬毫不化算，較合理的戰法是利用速度引牠揮空第一拳、然後繞到牠的側面或背面攻擊，然而若發現有超過一隻同時出現時，則要有賠本的覺悟，一邊以回復道具回復一邊攻擊、務求先減少敵人的數目。

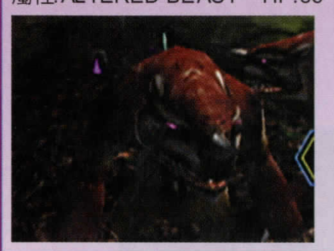
ヒルデベア
HIDEBEAR
屬性:NATIVE
HP:約175
EXP:7



洞窟地區　CAVE AREA

可以視為洞窟地區的BOOMA系敵人，同樣按能力的高低分為三級，是洞窟地區內最常見的敵人；由於自洞窟區域開始、HUNTER系的角色會有機會取得及裝備「大劍」系武器，戰鬥時應該會較為輕鬆，但當與其他敵人同時出現時便要提防被其他敵人偷襲。

エビルシャーク
EVIL SHARK
屬性:ALTERED BEAST　HP:85　EXP:10



パルシャーク
PAL SHARK
屬性:ALTERED BEAST　HP:100　EXP:12



ギルシャーク
GUIL SHARK
屬性:ALTERED BEAST　HP:約120　EXP:11



ポイゾナスリリー
POISON LILY
屬性:ALTERED BEAST
HP:70　EXP:10



洞窟地區中數一數二地麻煩的敵人，雖然牠本身並沒有移動能力、攻擊力亦不算高，但就能在中距離放出毒彈，近距離則有令對手麻痺的特殊攻擊；毒攻擊對於高LV的人可能沒有甚麼所謂（反正亦扣不了多少），但麻痺攻擊卻可令你陷入意想不到的困局，除非你事先設定了治療麻痺的道具在SHORT CUT位置，否則便要一邊逃走一邊想辦法醫治（麻痺是不能用Technique治療的，因為麻痺中的你根本就不能使用Technique），最理想的戰鬥方法是先在中距離利用速度引牠射出毒彈，然後馬上接近進行攻擊，若然攻擊途中發現牠垂直地發出黃光，那麼就代表牠馬上會使用麻痺攻擊，危險速逃……

グラスアサッシン
GRASS ASSASSIN
屬性:ALTERED BEAST
HP:約140　EXP:17



外形類似螳螂的敵人，一對巨臂的攻擊力很高，而且在接近時更會從口中噴出絲線將你雙腳封住來攻擊，若當時有其他敵人在附近的話，便很容易陷入被圍攻的狀態，所以最佳的戰法是先繞到牠的旁邊才進行攻擊；此外當這傢伙受到一定程度損傷時，是會大叫然後以無敵狀態撞過來，所以一發現牠大叫便最好先行暫避其鋒。

ナノドラゴ
NANO DRAGON
屬性:ALTERED BEAST
HP:約150　EXP:15



擁有頗高攻擊力的敵人，特點是會在受到攻擊時飛起逃走，然後在中距離放出有導向特性的雷射光向你攻擊，事實上這敵人在攻擊你的同時，亦在不斷攻擊其他和牠同時出現的敵人，而牠在擊倒其他敵人後，身體會愈來愈巨大，不過其能力則不會有甚麼變化。

對於HUNTER系的人物來說，以大劍ATTACK→HEAVY ATTACK→HEAVY ATTACK的攻擊順序是最可靠的，當牠被你這輪攻擊所傷後會先行逃走，各位可利用畫面右上的雷達偵測牠的去向然後追上去繼續攻擊，而使用槍械或Technique的人物則可在牠飛行時予以截擊。

プフィスライム
PUFUILLY SLIME
屬性:ALTERED BEAST
HP:100　EXP:10



與POISON LILY同屬洞窟地區內的麻煩敵人，原因是每次和牠戰鬥都會花去你不少時間，PUFUILLY SLIME最初會像一灘水般在地面上移動，繞到你背後就突然現身，若沒有人理會牠的話便會主動作出攻擊，然而只要一受到攻擊便會變回一灘水的形態再度等待機會，而且若受到連續攻擊第三擊或冰系Technique攻擊的話更會分裂為二，令你要花更多時間來解決牠。

剛開始時只會在畫面右上的雷達畫面出現，當有人接近時才會從地下跳出來的敵人。剛登場時的形態PAN ARMS擁有超強的防禦力，基本上只有Technique才能令牠受傷，這時牠會交替地放出兩種屬性的雷射光，但因為牠沒有其他攻擊方法，所以只要待在牠的兩旁已經很安全。

當PAN ARMS的攻勢維持了一段時間後，牠會分裂為MIGIUM及HIDOOM兩隻來進行攻擊，這時候牠們的攻擊方法會改為突進型的直接攻擊，由於其防禦力比PAN ARMS形態時降低了很多，這時可利用一般武器和牠交戰，但要注意的是MIGIUM及HIDOOM各對於冰系及火系Technique有很高耐性，若主力用Technique戰鬥的話，便要注意不要用錯類型。

パンアームズ
PAN ARMS
屬性:ALTERED BEAST　HP:600　EXP:6



ミギウム
MIGIUM
屬性:ALTERED BEAST　HP:300　EXP:4



ヒドゥーム
HIDOOM
屬性:ALTERED BEAST　HP:300　EXP:4



坑道地區 MINE AREA

坑道地區內的主要敵人，移動速度不高，但近身戰時的一擊卻有很高的破壞力，基本上會向著玩者的方向緩緩移動，但有時亦會在中距離時停下，然後從手中放出雷射光攻擊；GILLCHIC另一個麻煩之處是被擊中後會馬上倒地失去命中判定，唯一方法是利用連續攻擊，否則會需要花你很多時間才能逐一的擊倒他們。

ギルチック
GILLCHIC

屬性:MACHINE HP:約120 EXP:18



外表和GILLCHIC相似，連攻擊方法亦幾乎完全一樣的敵人，但不同之處是DUBCCHIC被擊倒後會重組粉碎了的身體再次站起來攻擊，而且即使被你擊倒多次亦不會得到經驗值，事實上DUBCCHIC的主體會在戰鬥開始後不久出現在房間的某處（雷達無法探測出來），你只要將該主體破壞，房間內的所有DUBCCHIC便會自動解體，但要注意只有曾擊倒一次或以上的DUBCCHIC，在主體被擊倒後才會變成經驗值的，不過DUBCCHIC的經驗值實在少得可憐，算數吧……

ダブチック
DUBCCHIC

屬性:MACHINE HP:160（300） EXP:3





小型飛行器，主要攻擊方法有兩種，一種是先從上空接近玩者，放出一條紅光瞄準玩者後再作出雷擊，此外有時亦會降落至和玩者同樣的高度，然後在近距離向玩者作出電擊；由於你很難估計CANADINE會在何時降落，所以最好能設定初級雷擊Technique為隨時可用的按掣，因為只要CANADINE一被擊中便會降落，令你能作出直接攻擊，不過要注意CANADINE在降落後的移動速度很高，若攻擊落空便很易受到反擊。

CANADINE有時候會以數隻為一組的方式出現，這時在小組的中央會有一隻稱為CANANE的隊長機，若然你能直接擊倒它的話，其餘的CANADINE便會失控而盲目地向你衝過來。

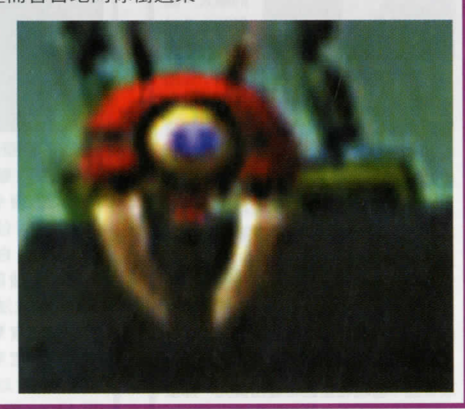
カナディン
CANADINE

屬性:MACHINE
HP:約110
EXP:16



カナン
CANANE

屬性:MACHINE
HP:約120
EXP:17



坑道地區內的強敵之一，簡單來說即是一台機械忍者，一般會先在房間的天花出現，當玩者接近至一定距離便跳下來，若與玩者之間的距離較遠，則會飛身跳過來以小刀攻擊，否則亦會在近距離以小刀作連斬；這兩種機械忍者除了基本攻擊外，亦各有一種特殊能力，SINOW BEAT會在一輪攻擊後先作後跳，然後作出類似分身術的攻擊，分身攻擊的威力相當大，一旦被困在中央的話很易會一擊致命，至於SINOW GOLD則擁有回復能力，可在沒有受到攻擊時回復自己所受的損傷。

基本上和這種機械忍者戰鬥是不可心急的，最保險的戰法是當看見下一個房間內有他們守著時，便引他們到入口附近戰鬥，然後你每作一輪攻擊便先退回上一個房間一次（這樣會令它們回到最初的出現位置），重複三、四次來將他擊倒，然而若在戰鬥中突然遇上他們的話，便只有馬上從雷達畫面找出最接近的閘門，然後以該處作為據點戰鬥。

シノワビート
SINOW BEAT

屬性:MACHINE HP:約140 EXP:20



シノワゴールド
SINOW GOLD

屬性:MACHINE HP:約160 EXP:20



一台裝有大量飛彈的要塞機械人，只要探測到有敵人在附近便會放出飛彈攻擊，而且當受到攻擊後會愈來愈狂，同時發射的飛彈數會亦會愈來愈多，由於它會在進入你攻擊範圍之前早已放出導向飛彈，所以即使有少許損失也好，衝上前作直接攻擊可算是最有效的戰法……

ギャランゾ
GARANZ

屬性:MACHINE HP:250 EXP:22

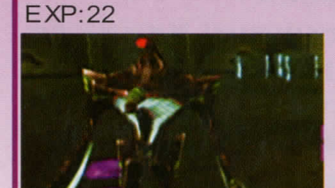


遺跡地區　RUINS AREA

相等於森林地區內的BOOMA或洞窟內的EVIL SHARK，是遺跡地區內最常見的敵人，基本上只要擁有適當的LV，是應該不會太難應付這種敵人的。

ディメニアン
DIMENIAN

屬性:DARK　HP:210
EXP:22



ラ・ディメニアン
LA DIMENIAN

屬性:DARK　HP:約250
EXP:24



ソ・ディメニアン
SO DIMENIAN

屬性:DARK　HP:約260
EXP:26



デルセイバー
DELSABER

屬性:DARK　HP:約400
EXP:25



DELSABER有一種「鐵血戰士」中的外星人般的感覺，除了擁有很高的移動力及攻擊力，左手上更配備一個大型光子盾，當光子盾開動時能擋去任何攻擊，而且當你作了無意義的攻擊後，更會馬上受到他的反擊，因此較有效的戰法仍是先繞到他的側面才開始攻擊，這樣即使未能擊中，亦可減少受到反擊的可能性。

一種比估計中麻煩的敵人，剛出現時會高速地四處閃動，然後會固定在某個地點、伸出中央的光球射出雷射光攻擊，然而由於平常是沒有可能以普通攻擊令它受傷的，所以只能夠等它伸出光球的時候進行攻擊，又或是使用有鎖定目標能力的雷系Technique攻擊（這時可不用等待其伸出光球），但因為這種DARK GUNNER通常會幾隻一起出現，若只有自己一個的時候，往往會在攻擊其中一隻時受到其他幾隻的集中攻擊，因此要經常留意自己的HP餘量。

ダークガンナー
DARK GUNNER

屬性:DARK　HP:約190　EXP:20



類似魔法使的敵人，出現時會連同左右兩個水晶一起（因此判定會有三個地點），若你未能及時擊中他的話，他便會使用其中一枚水晶作出大殺傷力的魔法攻擊（一種是上級火系Technique、另一種則是上級冰系Technique），基本上只要將其兩個水晶毀掉便已經可令這魔法使變成人畜無害，但要注意他會在受到攻擊時隱身，然後在另一個地點再次出現，若在混戰中發現這傢伙的話，可考慮其魔法對自己的傷害程度來決定是否需要先行解決他。

カオスソーサラー
CHAOS SORCERER

屬性:DARK　HP:約270　EXP:24



可算得上是遺跡地區中最弱的敵人，其進攻的方法亦非常單調，只會從空中慢慢的飄過來、再於有目標進入攻擊範圍時以前端撞向對手，原則上應不會構成任何危險，但要注意的是這敵人經常會大量同時出現，因此和牠們交戰時切勿過於深入，否則很易會被包圍而陷入意想不到的危機。

クロー
CLAW

屬性:DARK　HP:約140　EXP:6

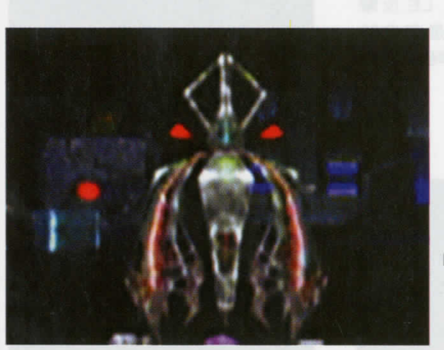


バルクロー
BULCLAW

屬性:DARK　HP:約260
EXP:26

バルク
BULK

屬性:DARK　HP:約200
EXP:24



看上去有點像水母的BULCLAW，其實是一種由一隻BULK及數隻CLAW組合而成的敵人，基本上當牠處於這個狀態時是沒有甚麼攻擊力的，但就會努力將目標包著，然後再分體成BULK及數隻CLAW，值得注意的是這種狀態下出現的CLAW，會處於已成功將你包圍的局面，這時就只有盡快集中攻擊其中一兩隻CLAW，務求盡快從包圍網中打開一個缺口。

ダークベルラ
DARK BELRA

屬性:DARK　HP:約420　EXP:28



巨偶兵的一種，移動速度不算高，但一雙強而有力的爪卻能一擊令你扣去約1/3的體力，而且亦隨時加送麻痺狀態，令你必須找個地方回復才可，而另一方面，當牠和你之間相距較遠時，牠會出其不意地射出巨爪向你攻擊，這種「飛拳」的破壞力比埋身戰時的拍擊更大，所以一見牠想發射巨爪便應馬上離開現有位置，否則便會中爪。
和牠交戰的重點在於要盡量避免正面交鋒，針對牠較慢的移動速度、跑到牠的背後作一輪攻擊便馬上逃走再找適當位置，這種一擊脫離的戰法可將和牠戰鬥的風險大大降低。

カオスブリンガー
CHAOS BRINGER

屬性:DARK　HP:約390　EXP:30



到達遺跡地區2之後開始出現的敵人，出現次數不多，有著人馬的外型，右手拿著一柄大劍，喜歡從遠處高速地衝過來，一擊將你撞倒在地上之後再繼續用那大劍攻擊，對付他的重點在於要利用他右手拿劍的死角，只要繞到他左邊的側面，他即使不停揮劍亦無法順利擊中你，而你則可以盡早將他解決。

BOSS對策一覽

森林地區　FOREST AREA

遊戲中登場的第一隻BOSS級敵人，超巨大的噴火飛龍一隻。攻擊模式主要是先在空中盤旋，向你的方向吐出火球，然後降落到地面上、一邊前進一邊噴火；基本上這算是一隻懶惰的飛龍，因為牠只會對眼前的敵人有反應，當牠在半空時應以繞到牠背後為主，然後到牠降落地面後便集中力量從牠背後攻擊牠的雙腳或身體等部份(要注意牠降落的一刻是有殺傷力的，最好待正式降落後才接近)，若然你身處牠的正面，牠便會放出火球及毫不客氣地一腳踏下去，反而從背後攻擊牠的話，有時牠會停下來休息一會，這樣便給你機會狂攻了。

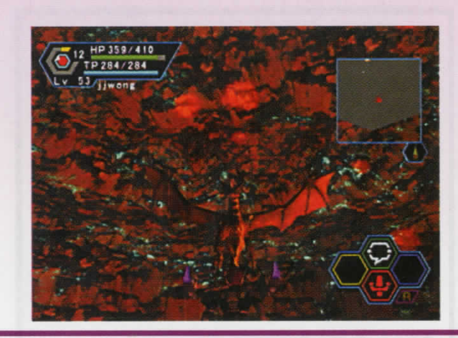
當牠受傷到一定程度後，會開始飛起來鑽入地底，然後從地底向你撞過來，每次鑽進地底後會撞向你三次，由於這種攻擊有一定的導向成份，雖然繞著外圍逃走可降底命中機會，但各位還是抱著會被擊中的心理準備較好。

當各位以NORMAL 難易度進行遊戲時，埋身攻擊是相當有效的，但當提升至HARD或VERY HARD之後，普通攻擊的效果會大減，這時便要以冰系 Technique 來攻擊，否則幾乎無法對牠構成損傷。

ドラゴンDRAGON　屬性:NATIVE

HP:約1350　EXP:350







洞窟地區　CAVE AREA

洞窟地區的BOSS戰，是在一條下水道中進行，在這裡出現的DE ROL LE，是一條類似巨大「百足」的傢伙，牠的攻擊方法之多，在遊戲中可謂數一數二，首先，牠會從尾部放出一種類似計時炸彈的東西，這種計時炸彈分為固定位置型和追蹤型兩種，固定型會停在戰場的小船四個角落和中央(共五個)，而追蹤型則會追著你或你的戰友包圍著他(共三個)，雖然固定型的話你可盡量逃到一個不會被炸傷的地方(較保險的做法是擊倒其中一兩個後才逃走)、但追蹤型的話就不戰不可，否則三個同時爆炸的話差不多已足夠要了你的命。

在放出計時炸彈的同時，DE ROL LE很多時會從兩旁游過，這時牠會放出大量雷射光彈，這些光彈會以斜線接近，要閃避的難易度比想像中要高，所以當你忙於清理計時炸彈時，必須留意HP餘量，否則一個連續攻擊就可要了你的命。

當連放了數次計時炸彈後，舞台會進入一個黑暗地段，這時候DE ROL LE會從船頭或船尾射出大型光線砲，對LV不高的人來說可扣去其HP的約一半，但實際上要閃避這光線砲亦不困難，你只要先站在一個可望著DE ROL LE的位置，當見到或聽到牠發砲前的動作便橫向移動便可，在三、四次發砲後，DE ROL LE會先改以另一種攻擊方法，跟著會再作一輪光線砲攻擊，總之當離開黑暗地帶，便代表暫時不會受到光線砲攻擊了。

DE ROL LE 的第四種攻擊方法是突然沿著下水道的天花爬過來，以倒下的巨石作為武器，這時可留意船上的黑影以預測有巨石倒下的位置再加以閃避。

至於要向DE ROL LE 反擊的話，最主要的機會是來自牠抓著船邊的機會，這時候使用埋身攻擊的人物可集中攻擊牠的頭部，若然有大劍之類可攻擊一個目標以上的武器則效果更佳，但要留意DE ROL LE會以觸手作出反擊。

除此之外，當DE ROL LE從兩旁游過時，其實亦可站到船邊向牠攻擊，此外若擁有中級或上級雷系 Technique 的話，更能一次過攻擊多個部份，因此最好能裝備雷系 Technique才向牠挑戰。



デ・ロル・レDE ROL LE　屬性:ALTERED BEAST

HP:約1800　EXP:700









坑道地區　MINE AREA

坑道地區的BOSS有著兩種形態，首先和第一形態的戰鬥是在一個類似電腦室的地方內進行，VOL OPT的主體會圍繞著外圍的熒光幕順時針方向移動，當主體到達的熒光幕會變成橙色，此之你亦可利用雷達畫面輔助找尋主體的位置；而在熒幕前面，會有一些柱狀物體伸出，它們本身並沒有攻擊能力，但若然你不理會它們的話，便會被位於房間中央上方的天線型物體放電擊中，這天線可用Technique或遠程武器擊倒，雖然很快便會重生，但就可暫時阻止其電擊攻擊。

當把六條柱狀物體全部擊倒後，戰鬥便會進入後半部份，這時VOL OPT會變成一台類似GARANZ的機械要塞，但攻擊方法就有較多變化：導彈仍是它的基本武器，但追蹤的時間更長、威力更大，若然被追著的話，要一直逃走至確定飛彈已爆炸才算安全；第二種攻擊方法是先以一條紅色雷射光指向目標，然後連續地壓下巨爪，這巨爪的威力極大，因此一發現雷射光出現便應繞著中央地區逃走，這樣的話是應該不會被擊中的，至於第三種攻擊方法是從主體放出一個綠色的電球，雖然這電球速度不算快，但命中的話能以石牆封著對手，這時玩者只能等待同伴的救援，若未能及時有人將石牆擊碎，被困著的人便要受到超重的一擊。

基本上和這BOSS戰鬥是要不斷圍著它來跑，再找緊其中的一些機會進行攻擊。

ボルオプトVOL OPT　屬性:MACHINE



HP:約3500　EXP:1100









遺跡地區　RUINS AREA

遊戲的最後BOSS，剛轉移至戰鬥舞台時只會見到一片平原，正常你以為是否出了甚麼問題而走到中央的建築物時，才發現身處在無數死靈之上，跟著會開始最終BOSS戰的前奏——無數浮遊狀的燈狀物體在圖版上出現，被牠們擊中是會受傷的，你唯一可做的就是找出其中一些亮著的燈(中央有紅色的光)，只要擊倒一定數目，所有的燈便會倒下，而最終BOSS亦會現身。

第一形態的最終BOSS是由主體及一隻三頭魔獸組成，三頭魔獸會不斷從口中放出剛才的浮遊燈，這些燈雖然不可不滅，但實際上能令主體受傷的就只有對魔獸口部的攻擊，注意主體間中亦會放出區域性魔法助興，因此回復魔法是不可避免的，而由於有需要同時面對大量目標，採用大劍為武器會是不錯的選擇。

當最終BOSS受到一定程度損傷後，主體便會從魔獸中脫離而成為第二形態，這時的牠會圍著舞台的外圍移動，利用雙手放出各種大威力的攻擊，基本上除了以埋身攻擊的武器戰鬥外，槍系也是一個不錯的選擇。

雖然NORMAL難易度的最終BOSS戰會到此告一段落，但若然大家有足夠LV來到HARD MODE的最終BOSS戰，則會遇上有多一段變化的最終BOSS，這狀態下的最終BOSS只能用超強來形容，雖然仍是利用埋身攻擊便可傷及牠(首要條件是你有足夠的LV！)，但牠卻會使用光系Technique，若然你未能裝備一些對光系Technique有耐性的防具，便很可能被牠的特殊攻擊一擊致命……

ダークファルス　屬性:MACHINE

HP:約4000　EXP:1500









武器一覽表 ver 2.0

SABER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
セイバー saber	攻+55／命+30	攻30	近距離	單體	1	全職業	—	
ブランド	攻+100／命+33	攻90	近距離	單體	1	全職業	—	
バスターBUSTER	攻+160／命+36	攻155	近距離	單體	1	全職業	—	
バラッシュPALLASCH	攻+220／命+39	攻233	近距離	單體	1	全職業	★★★	
グラディウスGLADIUS	攻+280／命+42	攻296	近距離	單體	1	全職業	★★★★	
DB の劍DB'S SABER	攻+250／命+42	攻265	近距離	單體	1	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／消耗TP之大威力攻擊
ダブルセイバー	攻+152／命+28	攻235	近距離	單體	2		★★★★★★★★★	特殊武器／吸收敵TP之特殊攻擊

DAGGER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ダガー	攻+40／命+20	攻65	近距離	單體	2	HUNTER	—	
ナイフKNIFE	攻+70／命+22	攻117	近距離	單體	2	HUNTER	—	
ブレイド	攻+100／命+24	攻182	近距離	單體	2	HUNTER	—	
エッジ	攻+130／命+26	攻281	近距離	單體	2	HUNTER	—	
リッパーRIPPER	攻+160／命+29	攻340	近距離	單體	2	HUNTER	—	
ブレイドダンスBLADE DANCE	攻+170／命+20／防+10	攻385	近距離	單體	2	HUNTER	★★★★★★★★★	特殊武器／麻痺敵人之特殊攻擊
シノワビートブレイド	攻+322／命+35	攻485	近距離	單體	2	HUNTER	—	特殊武器／即死之特殊攻擊

SWORD 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ソード	攻+50／命+25／回-5	攻82	近距離	複數	1	HUNTER	—	
ギガッシュGIGUSH	攻+100／命+27／回-5	攻169	近距離	複數	1	HUNTER	—	
ブレイカー	攻+150／命+30／回-10	攻258	近距離	複數	1	HUNTER	★★★	
クレイモアCLAYMORE	攻+200／命+32／回-10	攻316	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★	
キャリバーCALIBUR	攻+250／命+36／回-10	攻474	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★	
ドラゴンスレイヤー	攻+300／命+40／回-15	攻480	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★★★★★	特殊武器／爆炎之特殊攻擊

POLE WEAPON 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
パルチザンPARTISAN	攻+40／命+33	攻124	近距離	複數	1	HUNTER	—	
ハルベルト	攻+75／命+37	攻192	近距離	複數	1	HUNTER	—	
グレイブ	攻+110／命+41	攻286	近距離	複數	1	HUNTER	—	
バルディス	攻+145／命+42	攻385	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★	
グングニル	攻+180／命+49	攻450	近距離	複數	1	HUNTER	—	

SLICER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
スライサーSLICER	攻+18／命+18	攻135	中距離	複數	1	全職業	—	
スピナー	攻+30／命+18	攻204	中距離	複數	1	全職業	—	
カッター	攻+55／命+19	攻302	中距離	複數	1	全職業	—	
ソーサー	攻+80／命+22	攻395	中距離	複數	1	全職業	★★★★	
ディスカDISKA	攻+100／命+25	攻476	中距離	複數	1	全職業	★★★★★	
解放者のディスカ	攻+150／命+31	攻480	中距離	複數	1	全職業	—	特殊武器／混亂敵人之特殊攻擊

HANDGUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ハンドガン	攻+30／命+26	命68	遠距離	單體	1	全職業	—	
オートガンAUTOGUN	攻+70／命+29	命78	遠距離	單體	1	全職業	—	
ロックガン	攻+100／命+31	命88	遠距離	單體	1	全職業	—	
レールガンRAILGUN	攻+140／命+35	命98	遠距離	單體	1	全職業	—	
レイガンRAYGUN	攻+180／命+38	命108	遠距離	單體	1	全職業	★★★★	
ヴァリスタVARISTA	攻+210／命+43／回+10	命110	遠距離	單體	1	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／麻痺敵人之特殊攻擊
ブレイバス	攻+250／命+45／防+15	命118	遠距離	單體	1	全職業	—	特殊武器／雷擊之特殊攻擊

RIFLE 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ライフル	攻+50／命+35	命72	遠距離	單體	1	RANGER	—	
スナイパー	攻+90／命+38	命104	遠距離	單體	1	RANGER	—	
ブラスター	攻+130／命+41	命100	遠距離	單體	1	RANGER	★★★	
ビーム	攻+170／命+44	命106	遠距離	單體	1	RANGER	—	
レーザー	攻+230／命+47	命115	遠距離	單體	1	RANGER	—	
ヴィスクー235W VISK 235W	攻+250／命+50	命118	遠距離	單體	1	RANGER	—	特殊武器／麻痺之特殊攻擊
ジャスティー23ST	攻+290／命+53	命125	遠距離	單體	1	RANGER	—	特殊武器／敵HP減半之特殊攻擊

MACHINE GUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
マシンガン	攻+4	命79	遠距離	單體	6~8	全職業	—	
アサルトASSAULT	攻+10／命+3	命87	遠距離	單體	6~8	全職業	—	
リピーター	攻+12／命+6	命97	遠距離	單體	6~8	全職業	—	
ガトリング	攻+16／命+9	命109	遠距離	單體	6~8	全職業	—	
バルカン	攻+20／命+12	命117	遠距離	單體	6~8	全職業	—	
M&A60ヴァイス	攻+25／命+15	命120	遠距離	單體	6~8	全職業	—	特殊武器／TP消耗之高威力攻擊

SHOTGUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ショット	攻+25／命+27／回-10	命85	遠距離	5~6	1	RANGER	—	
スプレッド	攻+50／命+30／回-10	命90	遠距離	5~6	1	RANGER	—	
キャノン	攻+80／命+33／回-10	命102	遠距離	5~6	1	RANGER	—	
ランチャー	攻+110／命+36	命108	遠距離	5~6	1	RANGER	—	
アームズ	攻+140／命+38	命112	遠距離	5~6	1	RANGER	—	
クラッシュバレット	攻+130／命+37／回-30	命122	遠距離	5~6	1	RANGER	—	特殊武器／HP吸收之特殊攻擊
メテオスマッシュ	攻+153／命+40	命125	遠距離	5~6	1	RANGER	—	特殊武器／TP吸收之特殊攻擊

CANE 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ケイン CANE	攻+30／命+40	精50	近距離	單體	1	FORCE	—	
ステッキ	攻+60／命+45	精150	近距離	單體	1	FORCE	—	
メイスMACE	攻+90／命+50	精300	近距離	單體	1	FORCE	★★	
クラブ	攻+120／命+55	精420	近距離	單體	1	FORCE	—	
ラコニウムの杖	攻+150／命+60	精430	近距離	單體	1	FORCE	—	特殊武器／爆炎之特殊攻擊

ROD 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ロッド	攻+50／命+45	精80	近距離	單體	1	FORCE	—	
ポール	攻+80／命+55	精200	近距離	單體	1	FORCE	—	
バイラー	攻+115／命+55	精340	近距離	單體	1	FORCE	—	
ストライカー	攻+150／命+60	精350	近距離	單體	1	FORCE	—	
バトルバージ	攻+190／命+65	精460	近距離	單體	1	FORCE	—	特殊武器／令敵人HP 減半之特殊攻擊

WAND 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ウォンド	攻+10／命+30／精+10	精114	近距離	單體	1	FORCE	—	
スタッフSTAFF	攻+30／命+40／精+10	精250	近距離	單體	1	FORCE	—	
バンド	攻+50／命+40／精+15	精380	近距離	單體	1	FORCE	—	
セプター	攻+75／命+45	精460	近距離	單體	1	FORCE	★★★★	
炎杖アグニ	攻+100／命+50／精+20	精470	近距離	單體	1	FORCE	—	特殊武器／爆炎之特殊攻擊
炎杖「インドラ」	攻+150／命+50／精+20	精470	近距離	單體	1	FORCE	★★★★★★★★★	特殊武器／降雷之特殊攻擊

防具一覽表 ver 2.0

BARRIER 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
バリア	+2	+25	—	—	—	—	—	無	—	
ソウルバリア	+10	+55	—	—	—	—	—	LV13	—	
ブレイブバリア	+14	+65	+20	+20	+18	—	—	LV19	—	
フレイムバリア	+19	+85	+30	—	—	—	—	LV27	—	
プラズマバリア	+19	+72	—	—	+30	—	—	LV31	★★★★★	
フリーズバリア	+23	+70	—	+30	—	—	—	LV35	★★★★★	
サイキックバリア	+26	+110	+22	+21	+22	—	—	LV39	★★★★★★	
プロテクトバリア	+32	+130	+25	+15	+25	—	—	LV47	—	
インペリアルバリア	+40	+152	+28	+28	+20	—	—	LV55	—	

SHIELD 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
シールド	+4	+32	+20	+20	+15	—	—	LV4	—	
コアシールド	+6	+40	+18	+18	+15	—	—	LV7	—	
ギガシールド	+8	+47	+20	+20	+18	—	—	LV10	—	
ハードシールド	+12	+57	+20	+20	+20	—	—	LV16	—	
ソリッドシールド	+16	+72	+20	+20	+20	—	—	LV23	—	
ジェネラルシールド	+30	+100	+28	+19	+19	—	—	LV43	★★★★★★	
グロリアスシールド	+35	+140	+25	+25	+25	—	—	LV51	★★★★★★★	
ガーディアンシールド	+41	+160	+10	+10	+10	—	—	LV59	★★★★★★★★	特殊武器／HUNTER 或RANGER 可裝備之超高性能盾
リジェネレイトギア試	+46	+89	—	—	—	—	—	LV66	★★★★★★★★★★	特殊武器／再生機能盾之測試品
アルティメットシールド	+49	+181	+30	+28	+28	—	—	LV67	★★★★★★★★★☆	
スピリチュアルシールドSPIRITUAL SHIELD	+53	+190	+28	+28	+28	—	—	LV71	★★★★★★★★★☆☆	

FRAME 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
フレーム	—	—	—	—	—	—	—	無	—	
ギガフレーム	+15	+12	—	—	+3	—	—	LV10	—	
ソウルフレーム	+20	+15	—	+3	—	—	—	LV13	★★	
ソリッドフレーム	+30	+20	—	—	+3	—	+10	LV19	—	
ハイパーフレーム	+40	+25	—	+5	—	+12	—	LV27	—	
ショックフレーム	+51	+31	+3	—	—	+6	+6	LV35	★★★★★	
キングスフレーム	+45	+32	—	—	+3	+10	+14	LV39	★★★★★	
ドラゴンフレーム	+59	+35	+8	—	—	+5	+20	LV43	—	
プロテクトフレーム	+70	+40	+3	—	+5	+12	+15	LV51	—	
パーフェクトフレーム	+80	+45	—	—	—	+15	+15	LV59	★★★★★★★	
ヴァリアントフレーム	+95	+47	—	—	+5	+18	+15	LV63	★★★★★★★	

ARMOR 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
アーマー	+7	+7	—	—	—	—	—	LV4	—	
サイアーマー	+10	+10	—	—	+5	—	—	LV7	—	
クロスアーマー	+25	+17	+3	—	—	+5	+10	LV16	—	
ブレイブアーマー	+35	+22	+4	+3	—	+10	—	LV23	—	
グランドアーマー	+45	+27	—	—	+4	—	+10	LV31	★★★★	
アブソーブアーマー	+65	+37	+3	+3	—	+13	+13	LV47	★★★★★★	
ジェネラルアーマー	+75	+42	—	+5	—	+20	—	LV55	★★★★★★★	
インペリアルアーマー	+90	+50	—	—	—	+13	+16	LV67	★★★★★★★★	
寄生防具「デ・ロル」	+120	+103	—	—	—	—	—	LV66	—	特殊武器／機械人不可裝備，裝備時HP 會不斷減少

Text：小吉



創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

© SEGA CORPORATION, 2000

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

衝出亞洲，挑戰世界

大家是否正在埋首鑽研《創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！》呢？繼上期一年升班大計後，今期將會主力介紹奪取J1聯賽冠軍、會所及球場的改建時間和掌管日本青年軍的技考和心得，希望大家能早日協助青年軍取得佳績，然後向著足球界中最偉大的夢想——「奪取世界盃」進發吧！

硬仗連場的 J1 聯賽

在玩者初初昇上J1聯賽時，實力和磐田山葉及鹿島鹿角等強隊比還欠一段頗長的距離，要從他們腳下取得寶貴的聯賽分，基本上是不可能的。不過亦有一些實力和J2差不多的弱旅存在，所以並不是一面倒的「捱打」狀態，只要運氣稍佳，要取得前八名也不是一件難事，對初昇班的球隊這相信會是一個不錯的成績吧！以下會介紹五個令球隊短期快速成長的方法。

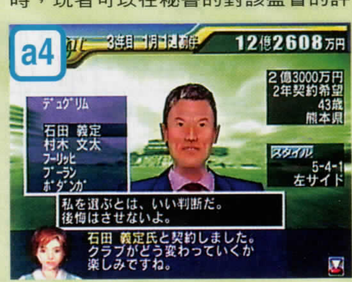






尋覓「賢師」

題中所指的「賢師」就是球隊中的監督，監督能力雖然不會對球隊明顯地顯示，但如果能聘請一名出色的監督，除了球員在比賽時表現會較好外，其實在球員的能力提昇速度也有很密切的關係，所以球員在一名超級監督帶領下，即使只有一年的時間，實力也會提昇不少，相比起倚靠名星球員的加入，除了不用給一筆大額的轉會費，球員與球員經過一年多培養出來的默契（連攜力）也能夠得以保留，而且能令整體能力一起上昇，即使主力球員受傷和停賽的情況下，仍能保有一定的作戰能力。而聘請監督時，玩者可以在秘書的對該監督的評





語得知他是那一類型的監督，可是監督實力基本上是年薪越貴越好（始終是一分錢，一分貨），建議第二年或是第三年應聘請一名年薪達二億以上的外籍監督，特別是國籍屬於足球強國（如巴西、意大利和西班牙等等），通常他們也會介紹一處不錯的留學地點給玩者。在二月前往海外集訓時也能增加一個選擇了。

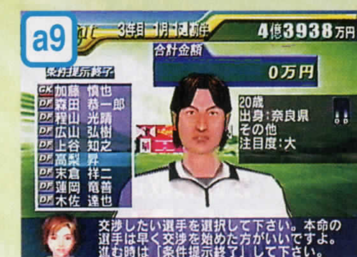


招兵買馬

即使有了一流的監督，無疑是能令球隊表現在一年後大幅提昇，但是利用一年時間追過磐田山葉及鹿島鹿角等強隊基本上是完全不可能的，其中一個原因是球員的質素和潛在能力並不足夠，所以引入二至三名更具實力的球員是無可避免，不過玩者要分辨出球探找到那些才是好貨，可以以秘書小姐的說話得知一、二，如果那名球員有別稱（花名／外號）的話，









他的實力便十分可靠，年齡在22歲至24歲是最合適不過，入隊後，玩者應該不斷讓他正選上陣，令他能盡早熟習球隊的踢法及與隊友培養出默契，只要經過半年後，他的能力更會大幅度提昇，成為球隊的重心人物之一。而每年一月的「新人輪選」也是一個不錯加入新血的機會，而今集新人的能力棒更會隱約顯示給玩者看，比單以注目度的大小來決定僱用那名新人更有參考價值，玩者應選能力棒較高的新人作為收購目標。

日夜苦練

遊戲中最重要就是訓練的一環，玩者應該為球隊的每名球員設計一個合適的訓練模式，如負責入球的前鋒就必須訓練射門和盤球等個人技術，專注防守的後衛則必須集中訓練攔截和截斷傳送等個人防守技術，而球隊的整體練習比個人技術的練習更為重要，戰術和陣式的練習是每一個月練習的必要項目，而連攜（默契）強化亦是每月至少要有一次的練習，而死球戰術（セットプレイ）和小組比賽（ミニゲーム）只須要在二個月練習一次便可，而三種基礎訓練其中耐久力強化訓練是每月必須要練習一次，筋力強化和瞬發力強化練習則每兩個月訓練一次便可。只要有恰當的訓練，球隊便能夠在最短時間內，得到最大的全面成長。



小心傷患

傷患是對於球員成長和狀態有很大的影響，所以若果主力球員受了傷，以初期球隊的實力會有極大的影響，固此避免傷患是非常重要的一環。在沒有比賽的情況下，球員即使不斷訓練，他們疲勞度一般都不會提昇太多；相反，如果球員在又練習又進行比賽的情況下，疲勞度便會很快上昇，當疲勞度到達一半時，玩者必需讓該名球員休息，這是為了預防球員因疲勞過度而導致受傷，可是若果在比賽時，球員不幸被對方球員的粗暴攔截踢傷，球者必須讓後備球員入替受傷的球員，然後在他的傷患復原前讓他停止練習及不讓他出場比賽，直到完全復完為止，如果隊中已設有「Satellite」（後備隊）時，便應讓他暫時調往其中，直到完全復完為止。而玩者在會所與建的設施應為醫療室，因為可以減少受傷的出現和加快復完的時間。此外，只要為練習場鋪設草皮同樣能夠減少因練習而受傷的機會。

改善練習場地和增加會所設施

為了提高練習的效果和減少受傷的情況，改善練習場地是球隊的首要任務，玩者應首先為練習場地鋪設草皮（長），然後才設置射燈，而加建練習場玩者可因應經濟狀況而定，因為加建練習場後，玩者同樣需要為它增建以上的設施，所以花費的資金絕對不少。而一旦發覺練習場地狀況不佳便要馬上維修，否則球員受傷的機會便會大增。此

a1 實力強勁的鹿島鹿角，勇奪第二年的聯賽總冠軍
a2 J1也有「魚腩」存在
a3 磐田山葉的實力是聯賽中的一級
a4 有名師指點，球隊的實力當然更好
a5 這名意大利藉的監督，雖然年薪並不便宜，但實力絕對是一流
a6 增加了新的留學地點，就是意大利的「米蘭」
a7 一位好球探是少不了的
a8 得到出色球員的加盟是非常重要的
a9 一些新人的實力是絕對不能看輕啊！
a10 早期還是不要把主力送往多國，以免削弱球隊的實力
a11 這是不停苦練的成績

外，增加會所設施也會有提高球員能力和減少受傷及疲勞等功能，其中醫療室和餐廳是球隊必須先興建的會所設施，因為醫療室能減少球員受傷的情況和加快受傷時的康復時間，而餐廳則能加快疲勞度的下降和有助球員體力的發展，在會所擴建後便應該以加快疲勞度的下降和減少球員之間不滿的設施為先要增設的項目。

合適地設定門劵價格和廣告費

無論是聘請一名出色的監督、僱用出色的球員、改善練習場地和增加會所設施等等，所需要資金絕對不少，所以增加收入是絕對需要的，而一年內除了贊助商外，最穩定的收入便是主場球賽的門券收入，在J2時，付出4000萬日圓廣告費，把門券定價為2000日圓，差不多能全場滿座，而昇上J1後，同樣只須付出4000萬日圓廣告費，把門券定價提高為3000日圓，亦能有全場滿座的機會，其後只要球隊有不俗的表現令球隊的人氣度提昇，便能把廣告費減少，如果每月只需2000萬日圓廣告費時，門券定價3000日圓亦能場場爆滿，這時玩者可以考慮在三至四場的主場比賽的月份時，把廣告費提昇到最高的1億日圓，而門卷定價則為4000日圓，如果仍能保持九成或以上的入座率，便在三至四場的主場比賽的月份保持這設定。不過如果只有一至二場主場比賽便應設2000萬日圓廣告費和門卷定價為3000日圓，因為這樣會有更大的利潤。而在沒有主場比賽的月份便應該把廣告費設為０了。

快速奪取 J1 聯賽冠軍攻略法

玩者在J2昇上J1後的第一年，能夠在J1取得成績大約為第七、八名左右，所以除非運氣奇佳，否則要在這一年取得J1冠軍基本上是不可能的事，所以玩者應該在這一年集中加強球隊的實力，為來年爭奪J1冠軍的路途作好準備，而以下所指的五大點是球隊在昇班後第二年爭奪J1冠軍必要具備的因素。



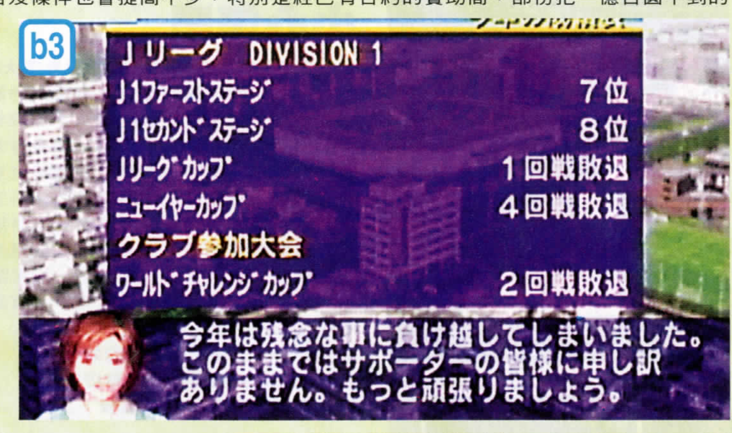
b1



b2

首年的較佳的成績

球隊昇班後首年取得的成績，對於第二年初球隊的人氣度有很大的幫助，如果能擠身前八名，來年入場的觀眾數量和贊助商的數目及條件也會提高不少，特別是經已有合約的贊助商，部份把一億日圓不到的贊助費提高至３億至５億日圓不等，但卻會加上額外的條件，不過條件一般都不難達到，所以不要把目標只定在「護級」而已，否則在來年資金上的損失可能達近10億日圓啊！資金短缺對於球隊的發展有著非常大的阻礙，所以首年即使面對強敵亦不要輕易放棄，總之能多取１分聯賽分就多取１分，而面對較弱的球隊亦不能大意，總之以最佳的部處去面對每一場聯賽比賽才能爭取好成績。



b3

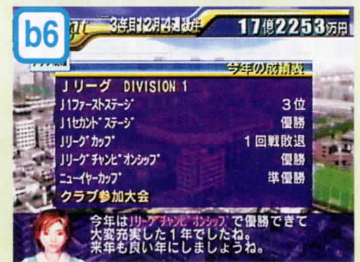


b4

b5

放棄聯賽盃

為了在J1聯賽爭取更佳的成績，所以玩者應該暫時放棄聯賽盃，讓一些年輕後備上場吸收大賽經驗及讓主力休息和減少因比賽而受傷的機會，這樣對於球隊爭奪J1聯賽成績是非常地有利，所以要在不能取得聯賽盃的情況下，還是放棄比較好，而且勝出一場聯賽盃賽事只有1000萬日圓，比起一場聯賽賽事的3000萬日圓少了足足2000萬日圓，所以只要在聯賽中多勝二、三場便可補償放棄聯賽盃中的利益上損失，所以考慮以上種種因素，與其三心兩意，不如一心一意主攻J1聯賽。



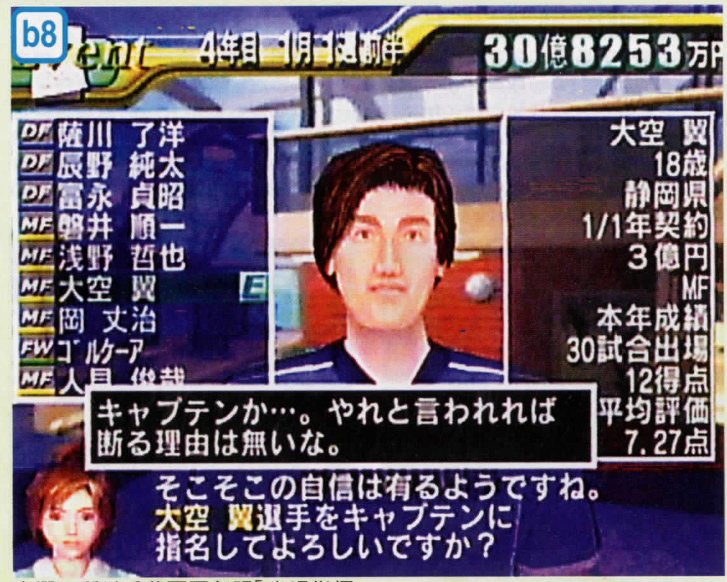
b6

EDIT 球員——中場指揮官

玩者成功昇上J1後，便能設定「EDIT球員」，由於「EDIT球員」的能力在球隊初期可謂無人能及，所以適當地設定一名「EDIT球員」對於球隊有很大的幫助，其中球隊初期最短缺的人才應為「中場指揮官」，而所謂「中場指揮官」是負擔起球隊組織的主要人物，對於進攻及防守同樣重要，而他亦往往是球隊隊長的最佳



b7



人選，所以千萬不要忽視「中場指揮官」的存在。雖然球探不時能找到出色的中場，但是絕少部份的中場是「中場指揮官」的人選，所以「EDIT球員」便是解決這問題的最佳方法，由玩者自己一手創造一名實力超群的「中場指揮官」，玩者必須小心球員的性格不能暴躁及頭腦則要靈活一點。而經一年的鍛鍊後，這名「EDIT球員」甚至有能力當上球隊的不可缺少的主力和隊長。



「死球戰術」

「死球戰術」是初期球隊在強隊手上取得入球的其中一個來源，往往憑藉死球為球隊帶來意想不到的戰果，所以訓練一名處理死球的球員是非常重要，除了每兩個月需訓練一次「死球戰術」外，負責處理死球的球員同樣應該每月練習一次自由球的個人技術，而處理死球的球員的最佳人選是因應每隊不同，玩者需因應秘書小姐在比賽選擇處理死球球員時給的評語作為參考，而「EDIT球員」如果善於處理死球更是最好不過。

「隱守突擊」戰術加「5-4-1」陣式破強敵

如果想在昇班後第二年取得J1聯賽總冠軍，戰術和陣式的設定便是成敗的最大關鍵，由於論進攻能力，玩者現時的球隊在J1可算是數一數二的差，所以不應強要和對手互相進攻，否則輸的必定是玩者的球隊，縱使能幸運地取得部份勝利但是要在昇班後短短二、三年內取得冠軍相信是一件不可能的事，所以球隊應以防守為主，務求要達至球隊不能取得入球亦不會失球，把損失的聯賽分降至最少，而面對強敵時的目標是以一球擊敗他們，所以突擊的成功率和失球數字便成了決定性的因素，筆者建議使用穩建的「5-4-1」陣式和「隱守突擊」戰術。以下會為每一個位置所需要的球員逐一分析。



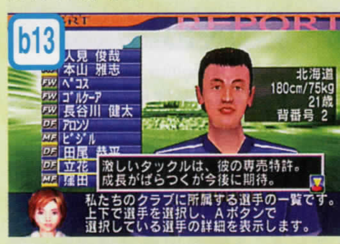
順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	モノリス	35	11	1	3	24	6	18
△ 2	ジュビロ	34	11	3	1	23	9	14
△ 3	Fマリノス	33	11	3	1	34	12	22
▽ 4	レイソル	33	11	2	2	27	11	16
5	FC東京	24	7	5	3	25	18	7
△ 6	レッズ	23	7	5	3	19	19	0

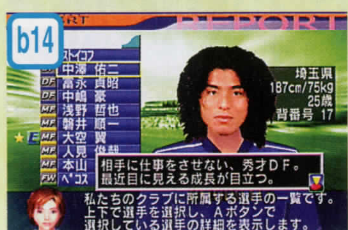




堅固的五人後衛

在球隊中主要的防守位置便是後衛，所以玩者必須小心選擇出後衛的人選，如果發覺後衛人材不足，便應在昇班後的第一年購入一些有為新人後衛，這對於球隊第二年有著很大的影響，而擁有堅固的五人後衛為球隊把守後防，無疑是能夠把失球數字減少很多，所以玩者絕對不能忽視任何一名後衛的能力，千萬不要有任何缺口讓對方有機可乘。

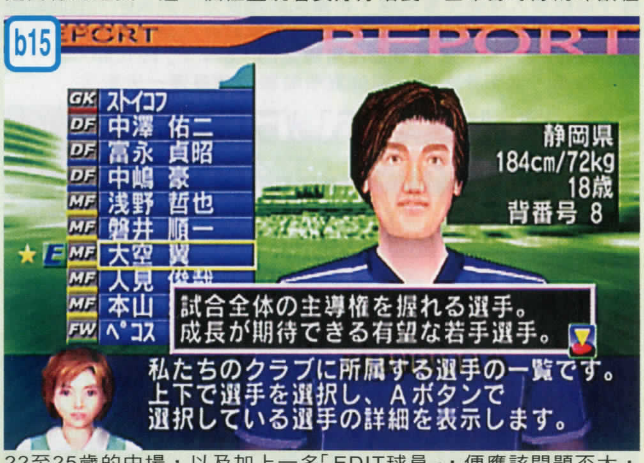




b1 奪得聯賽總冠軍的一刻啊！
b2 球隊奪得聯賽總冠軍當時的實力
b3 首年的成績對第二年影響頗大
b4 只要有好的成績已簽了合約的贊助商亦會自願把贊助費提高
b5 去年的成績亦會影響贊助商所提出的條件
b6 於聯賽盃首圈出局，使球隊能更專注於聯賽中
b7 「EDIT球員」的薪金一點也不便宜，但也是值得的
b8 如果設得好，「EDIT球員」在一、二年後便有能力出任隊長了
b9 「EDIT球員」代表國家去踢世界盃，真是厲害
b10 15場比賽只失6球，這是致勝的原因
b11 1比0亦能取得3分聯賽分的啊！
b12 1比0勝了鹿島鹿角，戰術成功了
b13 不要以為年青，就可看輕
b14 有秀才之稱的後衛，實力還雖懷疑嗎？

攻守兼備的四人中場

中場在球隊的角色可是連繫前鋒與後衛，所以對於進攻和防守是同樣的重要，這一個位置玩者要好好培養一些本身球隊的年齡在



22至25歲的中場，以及加上一名「EDIT球員」，便應該問題不大，如果想加強在中場的球員，向新人入手也是一個不錯的選擇。而練習時需要無論是防守的技術和進攻的技術最好是輪流練習，務求練出四名全能的中場球員。

b15 出色的中場是少不了
b16 協助攻擊亦是中場的任務，所以中場的助攻能力亦很重要
b17 一名優良的後備前鋒是非常重要的
b18 若隊中的正選前鋒出了任何問題，又沒一名好的後備，便會大大影響球隊的成績
b19 只有一名好的守門員是不夠的
b20 隊中必須要有兩名高質的守門員

一擊即中的單箭頭

前鋒一環是「穩守突擊」的主要取得入球的球員，往往能成為J1聯賽的頭三名入球最多的球員，在球隊更是取勝的關鍵，即使有再好的防守，不能取得入球也只能打和而已，所以訓練一名能為球隊取得入球的前鋒球員是非常重要，建議大家盡量用回原本的球隊的正選年輕前鋒，因為只要多加培訓，他的能力亦十分可靠，但是要非常小心一點，如果正處於爭標的關建時刻正選前鋒受了傷，對於球隊的爭標機便會大減，所以一名擁有相當實力的後備前鋒亦是非常重要。





可靠的守門員

無論如何，球隊要爭取聯賽冠軍，兩名實力不凡的守門員是絕對少不了，雖然能出場的只有一人而已，但是為了在其中一人狀態不佳或受傷而影響失球數字，所以比起前鋒，守門員更需要兩名能當上正選的守門員，其中一名可以是原本球隊一直訓練出來的正選守門員，而另一名最好是從球探搜索出來的出色守門員。



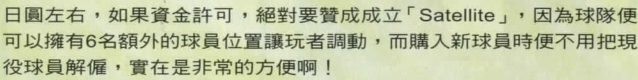


「Satellite」（後備隊）的出現及運作方法

「Satellite」是本集新加入的一個新元素，其出現方法和如何運作，以下將會為大家介紹。

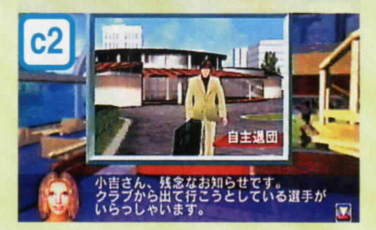
「Satellite」的出現

在第三年年初，秘書會向玩者提議設立「Satellite」，而設置費大約為2億5000萬日圓左右，如果資金許可，絕對要贊成成立「Satellite」，因為球隊便可以擁有6名額外的球員位置讓玩者調動，而購入新球員時便不用把現役球員解僱，實在是非常的方便啊！



「Satellite」的運作方法

玩者增設了「Satellite」後在「HOMETOWN」便會多了一項選擇名叫「Satellite」（サブゲラウンド），玩者只要選擇這指令便能夠選擇主隊和後備隊之間的球員調動及使用的陣式和戰術，如果球員出國留學或受了傷，便可以暫時讓他調往後備隊中，直至在學成返國或完全復原後才把他們調回去主隊去，這樣便可以原本在後備隊有出場比賽的機會。但要小心一點，長期身在後備隊的球員會因長期不能出場比賽而產生不滿，而且如果在未來數月玩者仍然不理會，球員便會因不滿而要求離隊，所以玩者一定要小心這情況的出現。而如果把隊長調往後備隊中，下一個月便會發生重選隊長的情形，所以以後更換隊長便不用再待每年的一月了。



c1 只要2億多日圓便能成「Satellite」
c2 小心不滿待在「Satellite」的球員要求離隊

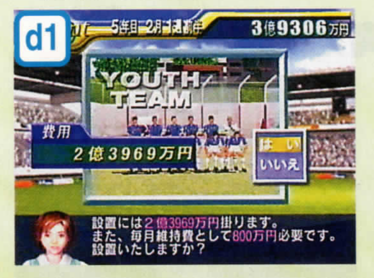


「Youth team」(青年軍)的出現及運作方法

「Youth team」在以往的球會系列也有登場，設置青年軍對於球隊的將來發展有很大的幫助，所以如果有充裕的資金是絕對不能不為球隊設立青年軍的。

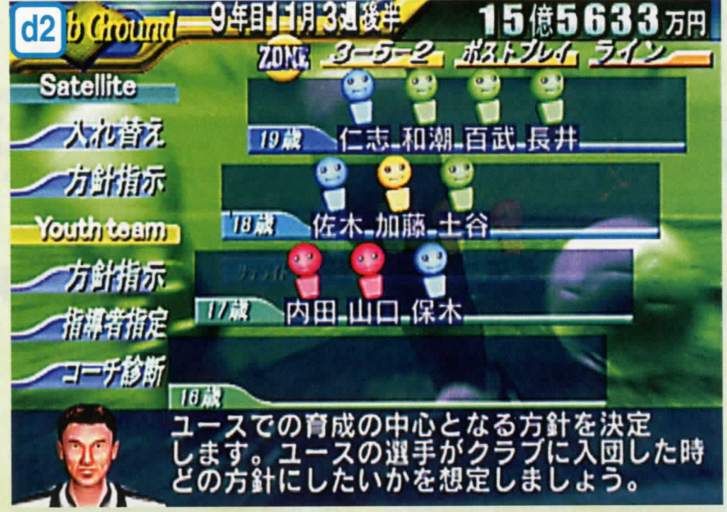
「Youth team」的出現

和後備隊差不多，不過玩者需要等待至第五年時才能設立，而設立的費用和後備隊同樣大約為2億5000萬日圓左右，所以一般的情況下在季初擁有的一大筆贊助費中，要動用這一筆數目的資金應該不成問題。



「Youth team」的運作方法

和後備隊一樣，玩者只要在「HOMETOWN」中選擇「Satellite」(サテゲラウンド)這指令，便能進入「Youth team」中，而處於後備隊下方的就是青年軍了，玩者同樣可以選擇使用的陣式和戰術，而如果隊中有年齡達30歲或以上的球員，便可以讓他教導身在青年軍中的年青球員，年青球員便能吸收負責指導前輩的優點，成為球隊將來的新希望，而指導者的能力越高，被指導的年輕球員進步便越大。在每年的一月，玩者便可以決定是否正式僱用這些年輕球員，如果年輕球員已達19歲，在新人輪選中仍不能被球隊錄用，便會離開球隊。





d1 不要吝嗇2億多日圓，一於成立「Youth team」吧！
d2 這便是隊中的青年軍了
d3 記得讓年達三十的出色球員指點年青球員啊！

秘書小姐要辭職？？



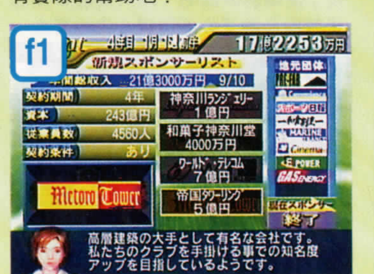
當玩者已玩了近7年的時間，便能有可能發生秘書小姐要求辭職的事件，如果玩者接受秘書小姐的請求，她便會離開，而玩者亦可以選擇另外一位秘書小姐代替，在選擇的名單中會多了一名新的選擇，如果玩者想更換秘書小姐不妨接受現任秘書小姐的辭職要求，改為一個新面孔，至於這是需要等待事件的發生，平時，玩者是不能隨意把她解僱的。



e1 她便是新的選擇，玩者亦可以選擇其餘三位秘書小姐
e2 秘書小姐要辭職，接受嗎？

改建場所

雖然改建場所能為球隊帶來正面的影響，但是由於初期球會可是資金長期短缺的情況，所以要改建設施便要好好思考清楚才能實行，否則後悔便會太遲了，以下會有一些建議給大家入為參考，希望對大家的球會發展有實際的幫助吧！



改建及加建的理想時間

以下會為大家講解什麼是改建會所和足球場及加建練習場的最佳時機，而最主要的都是以球會的經濟狀況為大前提，如果發覺改建及加建後連5億日圓的資金也沒有餘下，還是建議大家不要胡來的好，否則隨時會有破產的危機而重新遊戲，所以改建及加建前最好前儲蓄一筆資金才好進行啊！

改建會所

由於改建會所的價錢比起改建足球場要便宜很多，所以玩者首先可選擇改建會所，不過由於會所只是對球員的能力有影響，而對於收入方面是毫無幫助，所以當提昇兩個等級後便應該考慮改建足球場，而首三年應該可以把會所提昇兩個等級。





f1 奪得聯賽冠軍後，往往會有贊助商提出大額的贊助費，記得要簽下他們，然後把贊助費用來改建場所
f2 初期即使只有30億亦足以改建場所了
f3 提昇第一級，只要5億日圓左右，一點也不貴啊！

加建練習場

在加建練習場後，其實還須要為加建的練習場安裝設施的，所以不建議大家太加建，在把足球場的等級提昇後才加建也未遲，若在第五至第六年最為合適。

改建足球場

由改建足球場的費用可謂眾項目中最高的，所以要儲這一筆金錢也絕非容易的事，可是改建足球場能實際地改善門券的收入，所以當球迷會已擁有近八萬時，玩者便要考慮把提昇一個等級，通常在第五年左右，之後的便要按球迷的增加速度和入座情況才考慮加建，由於只提昇一個等級所增加的座位不到10000個，所以在二、三年後便又會再出現滿座的情況，所以玩者應把平時從比賽中取得的獎金儲起，留作改建足球場之用。

首要增加設備

由於無論是會所、練習場和足球場那一項場所也有數種擁有不同功用的設備供玩者選擇去增加，因此要在有限的空間及金錢下決擇先增加那一項設備的確是非常令人煩惱，所以以下會給各玩者一些提議。

會所應首先增加設備

在會所中應首先增加的設備應為醫療室和餐廳，前者更是越早設有越好，因為能減少球員的受傷程度和加快受傷球員的康復，而且佔用面積少亦是其優點之一，在會所改建後要增加的設備應該以一些加快回復體力和有助球員之間的默契的設備為主，之於加強能力的設備可以放在較後的時間增加。

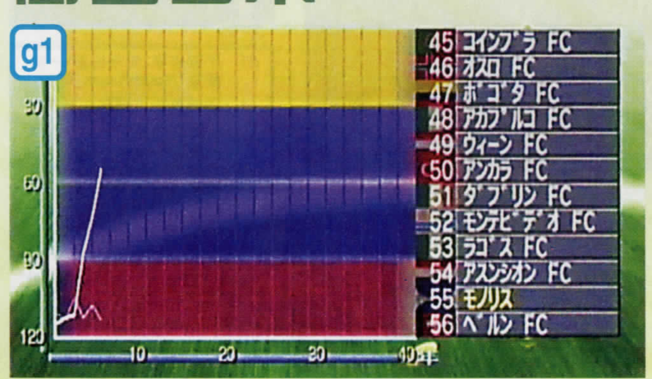
增加練習場的設備

練習場可增加設備不外乎鋪上草皮和加設射燈，玩者應盡早為練習場鋪上草皮(長)，因為除了能加強練習效果外，亦能減低受傷的機會，而後者可視乎經濟而定。而發現練習場狀況不佳時便一定要馬上維修，否則球員會很易因練習而受傷。

足球場首先增加設備

足球場的設備主要是用來增加球隊的人氣、印象和收入，而玩者應首為足球場增加的設備應為小賣店，因為能有效地增加球隊的人氣，亦能對收入有少許幫助。待球場場加建後可以設置報導室，對於提高收視有一定的影響。而加建上蓋應越早越快，否則在兩天入場球迷的數字會大幅下降。

衝出日本







當玩者成功取得J1聯賽總冠軍便能夠挑戰亞洲冠軍球會盃，而如果能順利勝出，來年更能參加世界冠軍球會盃，所以絕對不是簡單，還有一個又一個挑戰在等待著玩者呢！所以球隊應為了挑戰世界而作好改變的準備。使球隊有能力向亞洲和世界各支勁旅挑戰。

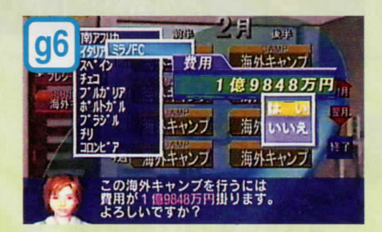
亞洲之戰

當玩者成功取得J1聯賽總冠軍後，便會在第二年強制參亞洲冠軍球會盃，除非玩者被選入成為國家隊的監督或是有日本隊成功打入世界盃決賽等特別事件，否則便必須要參加亞洲冠軍球會盃，一般以奪取J1聯賽總冠軍時的實力去挑戰亞洲勁旅已經有一定的勝算，所以不用太擔心會有一面倒不敵的情況。而這時玩者應該為球隊的踢法作出改變以迎接跟在其後的世界勁旅。

重點一：重用年青球員



由於球隊中部分球員已漸漸進入穩定期，甚至已經暫停成長，所以讓一班早前吸納的有為年青球員上場吸收經驗是非常重要，建議玩者在聯賽中面對一些弱旅時多讓一他們出場，這樣便能夠很快培育出一班後起之秀以頂替年紀稍大的球員作好準備，如果年輕球員的能力甚至能較現任的正選為好，便應該直接讓他當上正選，而把實力稍弱的球員當後備。如果能在二年內把一班年青球員也成為球隊的正選，便代表球隊的實力更上一層樓，才有望挑戰更強的對手。



重點二：打法更主動

由於在J1聯賽制中，使用穩健的「穩守突擊」戰術及「5-4-1」陣式的確有很不錯的效果，但是這戰法其實是有一個很大弊病，就是一旦給對手先取得入球便很難追回，特別是面對世界級球隊，要單靠防守取勝是很困難的，而盃賽更是一場定勝負，所以玩者的球隊應以著重進攻作為新方向，務求有能力從對方手上取得入球之餘，亦有力作出有效的防守，所以後防的質素更是重要，只要隊中擁有三至四名出色的後防，即使改打「4-4-2」和「3-5-2」等陣式也毫不減防守力，而戰術則要因應不同的球隊配合而靈活設定。

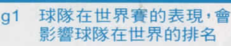
挑戰世界

當玩者成功奪得亞洲冠軍球會盃後，便會在第二年強制參加參世界冠軍球會盃，除非玩者被選入成為國家隊的監督或是有日本隊成功打入世界盃決賽等特別事件，否則便必須要參加世界冠軍球會盃，而在這個盃賽中出現的對手實力和亞洲難以相提並論，玩者由創辦至今如果沒有10年時間，基本上要挑戰世界級球會只是一個夢而已，所以在比賽開始前還是作好「硬仗」連場的準備吧！而只要能參加即是首回合敗了亦能取得3億的獎金。









g1 球隊在世界賽的表現，會影響球隊在世界的排名
g2 得到了世界足球頻道為球隊轉播球賽
g3 不要放走主力的球員啊！
g4 亞洲冠軍球會盃開始
g5 看看「岡」的必殺射門吧！
g6 如果已有一些一級的留學地點，不妨多些在2月到這些地方集訓
g7 這是英格蘭的「London」球會的實力
g8 當有近十年的時間，球隊的實力便會漸漸成熟，亦是時候向世界各支勁旅挑戰了
g9 即使在世界冠軍球會盃第一回敗了，亦會有3億日圓的獎金

上任日本青年軍的監督

如果玩者的球會有出色的表現，便會有機會在創立球會後的第五年、第九年、第十三年……如此類推，被日本足總選為日本青年軍監督的適當人選，而玩者即使被選中亦可以不答允出任，不過在一般情況下玩者都會答應成為日本青年軍的監督，而任期為兩年，玩者在這兩的２月、７月和11月都會暫時改為執教日本22歲以下或23歲以下的日本代表隊，而在執教期間玩者需要做以下的工作：

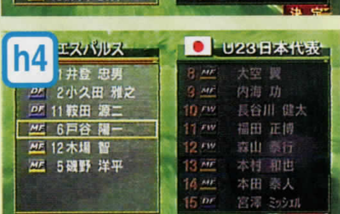




選拔人才

在每一次盃賽或大型比賽都需要從各大球會中選出一批22歲以下或23歲以下的日本代表球員，首年當上日本青年軍的監督代表的年齡限制便為22歲以下，而第二年時便會改為23歲以下，所以玩者必需小心選擇，如果在球隊擁有一班出色的正選年輕球員，建議應優先使用，因為在未來的日子，只要玩者不斷給他們在球隊鍛鍊及正選上場，實力便會不斷冒昇，也代表日本青年軍的實力也不斷上昇了。可是要小心一點，如果是友誼賽的話，玩者需要每一場選出代表球員，這亦是一個試探其他球員的能力不錯的機會。





設計練習時間表和舉辦友誼賽

在２月、７月和11月的時間玩者是能夠在沒有賽事的日程中舉辦友誼賽，而玩者亦只有在有比賽的日子才能進行訓練，但是有一點玩者要注意，就是訓練的效果雖然能夠在短時間內提昇很多，但是維持的時間只有一場比賽而已，所以在比賽前要提高那一種隊際能力便由玩者自己決定，要球隊的能力全面提高亦只有加入高質素的年輕球及一早培育，所以玩者想日本青年軍更強大，預先培訓一班出色的年輕人便是最好的方法。此外，玩者可以舉辦一些國際的友誼賽，能夠和強敵如阿根廷、荷蘭、法國等強國交鋒，但是只要玩者一看見他們的能力便會不戰而慄，實在強得恐怖。







成敗論英雄

玩者在任期內帶領日本青年軍的表現是會影響實際的任期，如果不幸在大型的賽事中表現奇差，便會有機會被提早解除合約，在任期完成前便已經被踢出日本青年軍中，所以事實是非常殘酷的，如果玩者不幸在任期完結前給解除合約，便可以一心一意加強自己的球隊實力，為自己的球隊取得更多的錦標，留待下一次再被選中日本青年軍的監督時才再努力，只要為青年軍取得各大盃賽後，下一步便可帶領日本代表隊向足球界的最高殊榮「世界盃」邁進，為每一位日本人達到這偉大的夢想。









h1 被選中為日本青年軍的監督，答應上任嗎？
h2 答應後，代表球場亦會在玩者球隊的根據地興建
h3 選出一批出色的新秀代表日本吧！
h4 任期第二年便會改為帶領23歲以下的日本代表球員
h5 為日本青年軍設立陣式和戰術
h6 訓練是絕對少不了
h7 這便是荷蘭代表的實力
h8 首次帶領日本青年代表奪得第一項錦標
h9 看球員們領獎時的喜悅表情
h10 帶日本青年軍突破了預選
h11 只要日本青年軍的成績不理想，玩者便會有機會在任期前被辭退

下期待續……

GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商：	SNK
發售日期：	12月21日
價格：	5,800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK

FIG／1～2P／MEMORY BACK UP／對應 PURU PURU PACK／對應 ARCADE STICK

TEXT：KOTARO



楓（覺醒前）

劍質共通







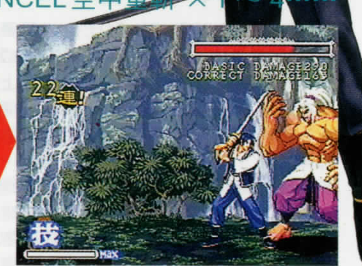


小跳（起跳）蹴 > CANCEL 空中重斬（↓↘→＋重斬）×1～4 > 小跳（起跳）蹴 > CANCEL 空中重斬 ×1～4……









〔小跳（起跳）蹴 > CANCEL 空中重斬（↓↘→＋重斬）×1～4〕×7 > 站立蹴 > 一刀・疾風（對手暈倒）

Check Point 1！　錯漏百出的秘密

原因很簡單，因為開發上的誤差令到覺醒前的楓隱藏了覺醒楓必殺技的指令，可是由於覺醒前的楓根本不會使用覺醒楓的「晨明・追風」和「活心・醒龍」，所以才會造就出空中輕斬和重斬（↓↘→＋輕斬或重斬）CANCEL 空中蹴攻擊，以及「一刀・連刃斬」昇華往「一刀・疾風」（↓↘→↓↘→＋輕斬重斬同按）這種奇妙的現象。

覺醒 楓

「力」劍質專用









（對手於版邊時）空中重斬 > 近距離輕斬 ×3 > 吹飛蹴 > CANCEL 活心・伏龍 > DASH > 一刀・雷霆

© SNK 2000

Check Point 2！　目押

《月華之劍士》系列中最常見的技巧，簡單來說，就是看準一招招式的收招時間，以最快的速度輸入下一組攻擊，造成連擊以至連續的效果，而且只要一旦掌握了一招招式的目押時間，下次就不再需要利用目押的方式來輸入攻擊，使用者可以通過感覺或節奏造出相同的效果。

具體點說，就以上述最基本的近距離輕斬目押往近距離輕斬為例，只要看準近距離輕斬收招（收拳）的時間再輸入近距離輕斬，成功的機會已經十拿九穩，不過如果輸入了近距離輕斬之後仍然毫無反應的話，那麼就表示輸入的速度過快；同樣道理，假如成功使出近距離輕斬，可是卻失去了連擊或者連續的效果，那麼則表示輸入的速度過慢，只要依據這個法則，慢慢修正輸入的時間，就可以掌握得到招式的目押時間。以下就是每名角色能夠達成通常技目押往通常技的組合。

楓

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／吹飛蹴／蹲下蹴

覺醒 楓

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／吹飛蹴／蹲下蹴

御名方 守矢

近距離輕斬　>　近距離輕斬
蹲下蹴　>　近距離輕斬

雪

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬
蹲下蹴　>　近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）／站立輕斬

玄武之翁

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬
站立輕斬　>　蹲下輕斬
蹲下輕斬　>　蹲下輕斬

一條 明

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／符咒・唱閃
站立輕斬　>　蹲下輕斬／符咒・唱閃
蹲下輕斬　>　蹲下輕斬／符咒・唱閃
符咒・唱閃　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／符咒・唱閃／站立重斬／蹲下重斬／吹飛蹴／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／符咒・唱閃／蹲下重斬／蹲下蹴

神崎 十三

蹲下輕斬　>　蹲下蹴
蹲下蹴　>　蹲下蹴

鷲塚 慶一郎

近距離輕斬　>　近距離輕斬／蹲下輕斬
站立輕斬　>　近距離輕斬／蹲下輕斬／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／蹲下輕斬／蹲下蹴

骸

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／站立重斬／轉足拂／吹飛蹴／站立蹴／蹲下蹴
站立蹴　>　近距離輕斬／站立蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）／站立蹴

天野 漂

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／吹飛蹴／站立蹴
站立輕斬　>　近距離輕斬／蹲下輕斬／站立蹴
蹲下輕斬　>　蹲下輕斬
站立重斬（←＋重斬）>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／遠距離重斬／蹲下重斬／吹飛蹴／站立蹴／蹲下蹴
蹲下重斬　>　近距離輕斬（版邊專用）／蹲下輕斬
蹲下蹴　>　近距離輕斬／蹲下輕斬

李 烈火

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／站立重斬／蹲下重斬／轉足拂／吹飛蹴／站立蹴／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／站立重斬／轉足拂／蹲下蹴

斬鐵

站立輕斬　>　蹲下蹴
蹲下輕斬（第二段）>　近距離輕斬／站立輕斬／站立蹴／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／站立輕斬／吹飛蹴／站立蹴／蹲下蹴

直衛 示源

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／蹲下蹴

嘉神 慎之介

遠距離重斬　>　蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）／蹲下蹴

真田 小次郎

近距離輕斬　>　近距離輕斬／蹲下輕斬／蹲下蹴
站立輕斬　>　近距離輕斬／蹲下輕斬／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）／蹲下蹴

高嶺 響

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／蹲下重斬／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下輕斬／蹲下重斬／蹲下蹴

黃龍

近距離輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下蹴
站立輕斬　>　近距離輕斬／站立輕斬／蹲下蹴
蹲下蹴　>　近距離輕斬／站立輕斬

曉 武藏

蹲下輕斬　>　蹲下蹴
站立輕斬　>　站立蹴／蹲下蹴

Check Point 3！　BOUND投技

遊戲中最不為人知的特殊技巧，顧名思義，就是於對手倒地時彈起的一刻，立即起跳使用空中投捉住對手，不過由於BOUND投技只限於某幾種情況或者特定的地形中使用，所以實用程度也大為下降。

楓

對應BOUND投技：

一刀・雷霆

可以使用BOUND投技的特殊情況：

（對手於版邊時）一刀・連刃斬
（對手於版邊時相殺）活心・伏龍
站立輕斬・站立重斬・蹴（「技」「極」劍質專用）

覺醒楓

對應BOUND投技：

一刀・雷霆

可以使用BOUND投技的特殊情況：

輕 晨明・追風
（對手於版邊時）重 晨明・追風
（對手於版邊時）晨明・高空牙
（對手於版邊時）晨明・嵐討 ＞ 活心・伏龍（5 HIT）
（對手於版邊時）吹飛蹴 ＞ CANCEL 活心・伏龍（5 HIT）（「力」劍質專用）
（對手於版邊時）重 晨明・連刃斬（2 HIT）＞ 昇華 活心・伏龍（5 HIT）（「力」劍質專用）
（對手於版邊時）晨明・嵐討 ＞ 活心・醒龍（「力」劍質專用）
（對手於版邊時）重 晨明・連刃斬（2 HIT）＞ 昇華 活心・醒龍（「力」「極」劍質專用）
站立輕斬・站立重斬・蹴（「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）活心・九頭龍（特殊流程、「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）活心・九頭龍（打上流程）＞ 活心・伏龍（5 HIT）（「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）活心・九頭龍（打上流程）＞ 活心・醒龍（「技」「極」劍質專用）

一條明

對應BOUND投技：

天文・墜宿曜

可以使用BOUND投技的特殊情況：

符咒・唱閃（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）劾鬼・清姬
（對手於版邊時）明流・踏住（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）蹲下重斬（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）天文・轉北斗
（對手於版邊時）天文・揭北辰（「技」劍質專用）
站立輕斬・站立重斬・蹴（「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）天文・數多之星屑（通常流程）（「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）天文・數多之星屑（下段流程）（「技」「極」劍質專用）

斬鐵

對應BOUND投技：

天魔落（→↘↓↙←↗＋蹴）

可以使用BOUND投技的特殊情況：

霞斬（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）天魔腳（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）站立輕斬・站立重斬・蹴（「技」「極」劍質專用）

直衛示源

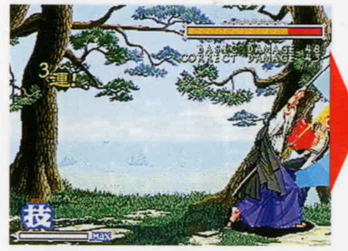
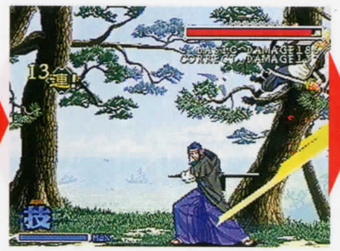
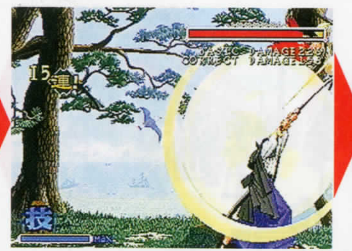
對應BOUND投技：

琉璃碎

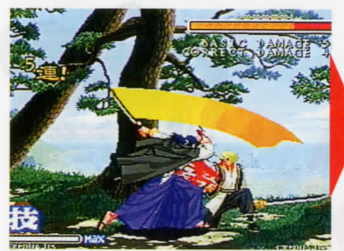
可以使用BOUND投技的特殊情況：

金剛碎（對手解拆）
碎拳・猛虎爪（擊中位於空中的對手）
輕 白虎爪（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）重 白虎爪（擊中位於空中的對手）
（對手於版邊時）轟震（對手解拆）
白虎襲 × 2（「技」「極」劍質專用）
（對手於版邊時）拔山倒河（下段流程）（「技」「極」劍質專用）

御名方 守矢　「技」劍質專用


(對手於版邊時) 重 逸刀・月影 X 3 > 活殺・白夜 (打上流程) > CANCEL 拔刀待機 > 逸刀・朧・上段 > 再待機 > 逸刀・朧・上段 > 再待機 > 逸刀・新月 > 逸刀・雙月 > DOWN 攻擊






近距離輕斬・站立輕斬・站立輕斬・站立重斬 > 帶刀・步月(對手面前)> 帶刀・步月CANCEL(帶刀・步月中輕斬、蹴同按) > 近距離輕斬・站立輕斬・站立輕斬・站立重斬 > 帶刀・步月 > 帶刀・步月 CANCEL……(原版專用)

Check Point 4！　帶刀・步月 CANCEL

Dreamcast 版本唯一移除的漏洞，只要在帶刀・步月(←↙↓＋輕斬或重斬)途中同時輸入輕斬和蹴擊，就可以強行終止帶刀・步月的動作，造出完全沒有收招破綻的移動。



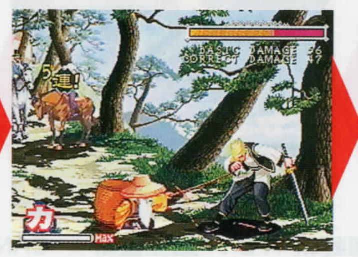
雪　「力」劍質專用






空中重斬 > 蹲下蹴 > 近距離輕斬(←＋輕斬、蹴同按) > 站立輕斬 > CANCEL 輕 冰刃

玄武之翁　劍質共通



空中重斬 > 蹲下輕斬 ×2 > 蹲下輕斬(1 HIT) > CANCEL 重 龜笠

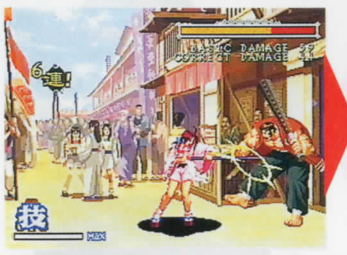
一條 明　劍質共通





(對手於版邊時)空中蹴 > 蹲下輕斬 > 符咒・唱閃 > 吹飛蹴 > 符咒・唱閃 × α

「技」「極」劍質專用






(對手於版邊時)空中蹴 > 近距離輕斬・站立輕斬・站立輕斬・站立重斬・符咒・唱閃 > 站立輕斬・吹飛蹴 > 符咒・唱閃 > CANCEL 天文・數多之星屑(下段流程) > 符咒・唱閃 > CANCEL 式神・六合

神崎十三

「力」劍質專用






(對手於版邊時)空中重斬 > 吹飛蹴 > CANCEL 瘦我慢 > 摔倒 > 鉾毆 > 刮目! > 超激慟!

鷲塚慶一郎

「技」「極」劍質專用






(對手於版邊時)空中重斬 > 近距離輕斬 > CANCEL 重 俊殺 > 近距離輕斬・站立輕斬・站立輕斬・站立重斬 > CANCEL 真・狼牙 > 輕 俊殺・連

骸

劍質共通






近距離輕斬 ×2 > 站立重斬 > CANCEL 地舐滑 > 近距離輕斬 ×2 > 站立重斬 > CANCEL 地舐滑……

「力」「極」劍質專用






(對手於版邊時)空中重斬 > 近距離輕斬 > 吹飛蹴 > CANCEL 迴轉肝抉 > 迴轉肝抉追加 > 迷兇死衰・凶肌



天野 漂 「力」「極」劍質專用



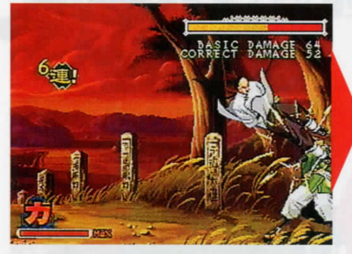




空中蹴 > 蹲下輕斬 ×4 > CANCEL 重 雀刺 > 昇華 盤上此之一手“金”



李 烈火 「力」「極」劍質專用







空中蹴 > 近距離輕斬 ×2 > 空中（起跳）蹴 > CANCEL 無影腳 > 蹲下蹴 > 站立重斬 > 炎龍擺尾 > 奧義・炎龍纏身

「技」「極」劍質專用









小跳（起跳）輕斬（輕斬、蹴同按）×α・重斬（1 HIT）・蹴 > 小跳（起跳）輕斬（輕斬、蹴同按）×α・重斬（1 HIT）・蹴……

斬鐵

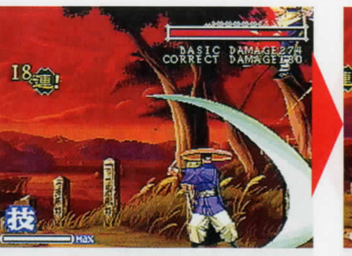
劍質共通



（對手於版邊時）空中輕斬（輕斬、蹴同按）×α……

「技」「極」劍質專用







（對手於版邊時）空中重斬 > 近距離輕斬・站立輕斬・蹲下輕斬・蹲下重斬 > CANCEL 斷鋼刃 > 螳螂雙刃（打上流程）> 流影刃（JUMP CANCEL）×2 > 斷鋼刃 > 輕 骸縫 ×2

Check Point 5！ JUMP CANCEL

其實原理基本上與《STREET FIGHTER III》的「HIGH JUMP CANCEL」差不多，至於方法就是在流影刃途中輸入其他必殺技的指令，然後再輸入任何一個跳躍的方向，斬鐵就會自動在起跳之前使出指定的必殺技，比方說，例如在流影刃之後，要再次駁上流影刃，只要輸入「↓↘→＋輕斬・↖ or ↑ or ↗」，就可以造出非正式的連續性攻擊。

直衛 示源　「技」「極」劍質專用





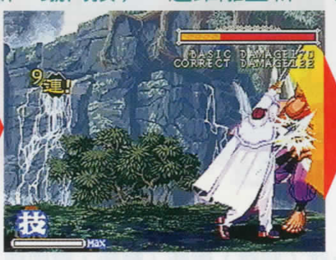

（對手於版邊時）空中重斬 ＞ 近距離輕斬 ×２＞ 站立輕斬・站立輕斬・站立重斬 ＞ CANCEL 白虎襲 ×２＞ 輕 白虎爪 ＞ 琉璃牢

嘉神 慎之介　「技」「極」劍質專用






蹲下蹴 ＞ 近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）＞ 遠距離重斬 ＞ 蹲下蹴 ＞ 近距離輕斬（←＋輕斬、蹴同按）＞ 遠距離重斬……


降炎襲（擊中位於空中的對手）＞ 圖南鵬翼（打上流程）＞ 降炎襲 ＞ 紅蓮朱雀

真田 小次郎　「技」「極」劍質專用






散華（擊中位於空中或起身時的對手）＞ 百舌連斬（打上流程）＞ 瞬塵 ＞ 無明劍・贊 ＞ 空中重斬 ＞ 近距離輕斬・站立輕斬・站立輕斬・站立重斬 ＞ 無明劍・贊 ＞ 站立蹴

刹那　「力」「極」劍質專用






〔無銘（極）發動〕空中重斬 ＞ 吹飛蹴 ＞ CANCEL 無銘（伍之追）＞ 無銘（極之追）

「技」「極」劍質專用






（對手於版邊時）〔無銘（伍）發動〕無銘（伍之追）> 無銘（滅）（打上流程）> 輕 無銘（貳）> 無銘（四）> 站立蹴

高嶺 響



「技」劍質專用

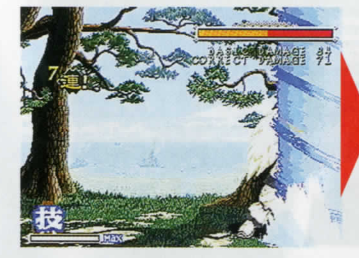


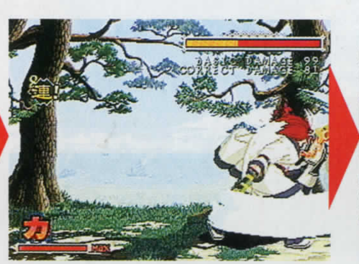



空中重斬 > 近距離輕斬・站立輕斬・蹲下輕斬・蹲下重斬 > CANCEL 近寄斬也 > 居合也 > 越屍而行也（打上流程）> 發勝神氣也

黃龍

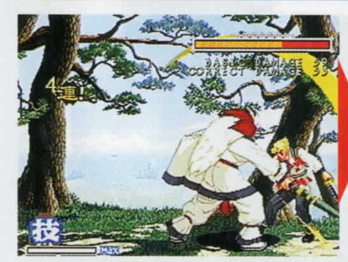
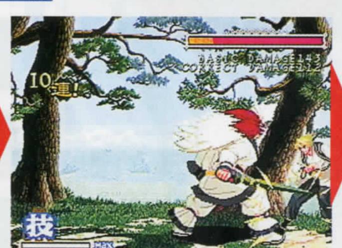
「技」劍質專用






（對手於版邊時）終焉之舞（打上流程）> 通往變技之灶 > 清淨天津罪的大祓 ×3 > 朱雀・火須高尚 灼熱之火炎

「技」「極」劍質專用



空中重斬 > 近距離輕斬・站立輕斬・蹲下輕斬 > 近距離輕斬・站立輕斬・蹲下輕斬・蹲下重斬・轉足拂 > 清淨天津罪的大祓 ×4 > DOWN 攻擊

曉 武藏

「力」劍質專用






空中重斬 > 站立輕斬 > 站立蹴 > 威脅 > 昇華 五輪連

GAMEPLAYERS GROUP

> GAMEPLAYERS PS MAGAZINE <

VOL.003

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
隨書附送互動遊戲誌VCD | 1月17日推出
只售18元（隔週三推出）

新年前大特集
2001年GAME壇展望
—為你探討來年遊戲界新潮流
—新舊主機勢力分佈
—必玩遊戲逐個捉

PS2動感新作
去探險吧
EXTERMINATION

各STAGE戰略分析
機動戰士GUNDAM

GAME PS PLAYERS

(c)2000 Sammy CO., LTD. / (c)1998 2000 ARC SYSTEMWORKS CO.,LTD.

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	Sammy ARC SYSTEMWORKS
售價	5800日圓
容量	GD－ROM
記憶	10BLOCKS
發售日	發售中

DC/FIG / 1~2P / 對應VISUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應－ARCADE STICK / 對應PURU PURU PACK / 對應VGA BOX



GUILTY GEAR X 人物特點全剖析！PART.2

TEXT：LEONG

上期已送上四名角色的分析，而今期會繼續為另外六名人物作出全面的講解。

隱藏顏色？！

只要在「SURVIVAL MODE」中曾和每隔10 LEVEL便會亂入挑戰的黃金角色進行戰鬥，不論是誰勝出，接著在選人畫面選取該名亂入挑戰的角色並按A、B、X一段時間後便可取得三種隱藏顏色。

裏KY

只要開啟「GG MODE」，並選用KY便可使用，暴走了的KY除了會追加覺醒必殺技外，攻擊力、速度，就連必殺技的威力和外貌都會有所變化。

P ………… PUNCH（拳攻擊）
K ………… KICK（蹴攻擊）
S ………… SLASH（斬攻擊）
HS ………… HI SLASH（重斬）

PUNCH 拳攻擊 / KICK 蹴攻擊 / SLASH 斬攻擊 / HI SLASH 重斬

系統複習

GATUNG COMAINATION

GGX獨有的系統，雖說獨有，但其形式和一般的CHAIN COMBO差不多，只要依照每個人物的特定法則便能制造出連續攻擊的效果，而每個人物的GATUNG COMAINATION表已在新生號的GPDC內刊登。

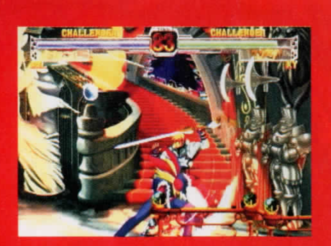
AXL LOW

在遠距離封殺對手！弁天刈超重要?!

AXL最擅長在遠距離封殺對手的行動，故他的攻擊距離十分遠，而且更擁有不錯的防守力。通常技方面，在近和中距離時可以S為攻擊主軸，它是在眾多通常技中出招速度較快和最可靠的。若在遠距離時可以P為主，攻擊範圍極遠而且具有牽制的作用，地對空方面可多用蹲下S。空戰對AXL來說是最弱的一環，筆者則建議大家使用K最為可靠。而跳起S對AXL是超重要，因它可有效地牽制在地上的對手，而由於AXL的掃腳距離是十分之長，故可善用之。

特殊技方面，由於→＋HS是中段技，所以實用性非常大。→＋P則具有打DOWN對手的效果，而且出招速度快，所以不論是埋身戰或是被對手迫埋牆角時使出亦會收到不錯的效果。另外要留意AXL的GATUNG COMAINATION是一定要以站立K作為始動技的。

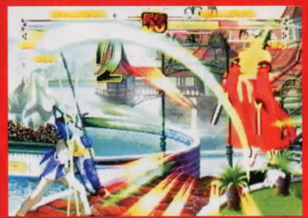
必殺技



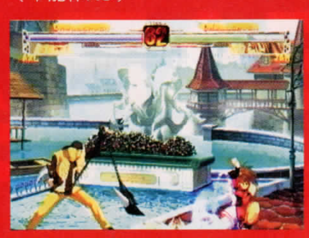
弁天刈（→↓↘＋S or HS）
絕對是AXL的主力必殺技，ALX會揮動手上的兩把鐮刀，攻擊判定是在鐮刀之上，而且擁有不錯的無敵時間，故亦可作對空。S和HS的分別是除了HS可追加HIT數外，還可接駁AXL BOMBER（重弁天刈→↓↘＋HS）加強攻擊力，而且出招速度更沒有減慢，依然是可以以小技接駁，就算是用最基本的用法：蹲下S→掃腳→弁天刈→AXL BOMBER攻擊力已經相當不俗。（可作RC）



鐮閃擊（←儲→＋S）
AXL會向前投出一把鐮刀，而判定是在鐮刀所發出的綠光上。特點是攻擊範圍非常遠，而且速度快，故可作遠距離突擊或在連續技中使用。在鐮刀向前飛時更可抵消一般的飛行道具（SOL的地火和KY的STAN EDGE CHARGE ATTACK除外）。但由於鐮刀的飛行軌跡比較低，所以在中或近距離一旦落空的話便會非常危險。（不能作RC）



曲鐮擊（鐮閃擊擊中拉↑或↗）
是從鐮閃擊衍生出來的一招必殺技，主要是減少鐮閃擊擊不中對手時所露出的空隙。應用的方法有三個，一是對手中了鐮閃擊後使用加強攻擊力；二是對手在中距離不斷「放波」時使用，這便可先抵消飛行道具再用曲鐮擊反攻；三是對手擋了鐮閃擊後準備跳前作出攻勢時作為「陰」對手之用，故不應太早使出，以免被對手擋去。要注意曲鐮擊被對手擋去後AXL會出現頗長的硬直時間，對手是有足夠的時作出追擊的，故在近距離不宜多用。（不能作RC）



旋鎖擊（鐮閃擊擊中拉↓或↘）
是從鐮閃擊衍生出來的另一招必殺技，特點是屬於下段攻擊，而收招速度比曲鐮擊更快，故實用性更大。應用方法則和曲鐮擊差不多，但旋鎖擊主要是針對位置較近的對手，只要配合曲鐮擊交替使出可得更佳的效果。（可作RC）



羅鐘旋（←儲→＋HS）
AXL會向前方投出一個藍色的光球，對手是不能作前方擋格，又是一招用作「陰」對手招式，但由於情況和鐮閃擊一樣，光球的飛行軌跡比較低，而且出招速度極慢，故在近距離使用會很容易被對手COUNTER和避開，所以還是對手處於防守狀態時使用較為安全。（不能作RC）



天放石（↓↙←＋P）
全遊戲中唯一的當身必殺技，AXL會張開雙手，只要任何攻擊（包括覺醒必殺技）擊中這個範圍便會立即被投到另一端，唯獨是下段和飛行道具系的必殺技不能被反擊。優點是維持的時間頗長，若在埋身戰突然使用，可能會收到意想不到的效果呢！（不能作RC）

AXL BOMBER（空中→↓↘＋HS）
除了可在重弁天刈後使出外，這招更可單獨使出，對於在空戰中較為弱的AXL來說這是一招非常重要的必殺技，而且更能作RC，故在空戰和可多加利用。（可作RC）



雷影鐮擊（→↘↓↙←＋S or HS）
若以S使出的話，AXL會以低空跳到對手的背部作出攻擊，因速度十分快，故這招是擁有不錯的奇襲性，而擊中對手後可CANCEL弁天刈作追打。而以HS使出的話則有很大的分別，AXL會跳到高空，並落下攻擊對手，特點是可在高空時改變方向。但筆者認為以S使出會較好，因以HS使出後會有很大的破綻，對手擋去後亦有很多的時間反擊，而且攻擊力又不算強，故還是多用S使出吧！（不能作RC）

覺醒必殺技

百重鐮燒（↓↘→↘↓↙←+HS）

AXL唯一的覺醒必殺技，外貌就像使出弁天刈後再出鐮閃擊一樣。雖然AXL會用一個火球包圍著自己，但這個火球卻不能抵消飛行道具。雖然在出招時有短暫的無敵時間，但攻擊力明顯地比其他角色為低，所以單發使出絕對是風險大回報少，故還是建議大家在連續技中使用。（可作RC）



一擊必殺技

鐮擊奧義・亂髮（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS）

AXL會用鐵鍊在地上圍一個圓圈（星雲鎖鏈？），攻擊範約半個畫面，判定是下段。但由於在發動一擊必殺技時的速度太慢，所以還是在遠距離或打DOWN敵人後方好發動。





3



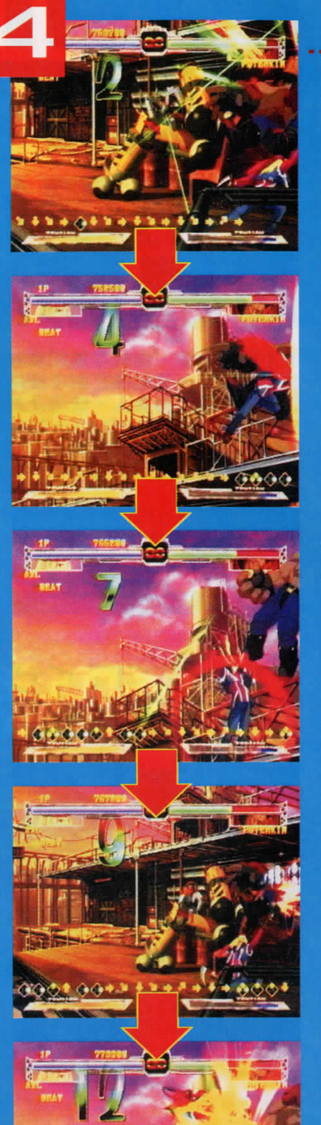








4



連續技推介

1 蹲下K→近距離站立S→掃腳→（C）→鐮閃擊→曲鐮擊（5 HIT）（※119）

2 蹲下K→掃腳→（C）重弁天刈→追加AXL BOMBER→RC→（C）重弁天刈→追加AXL BOMBER→蹲下HS（9 HIT）（※167）

註：ROMAN CANCEL的時間不要太遲，否則便不能接駁第二次的重弁天刈。

3 DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）→HSX3→（C）AXL BOMBER→RC→AXL BOMBER（6 HIT）（※172）

4 蹲下K→掃腳→（C）重弁天刈→追加AXL BOMBER→RC→著地近距離站立S→（J）K→S→（C）AXL BOMBER（9 HIT）（※179）

註：近距離站立S不可太早或太遲，另外跳K要出得很準確，否則對手亦可在中途受身。

C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則







JAM KURADOBERI

善用早晨風平浪靜的呼吸就是勝利的關鍵？！

速度不俗的紗夢，由於攻擊距離較短，而且又沒有飛行道具等遠距離牽制技，所以一定要搶攻，一旦能接近 對手便能發揮她無與倫比的進攻能力。她最強的地方是二擇之變化實在大得驚人，而且比起KY的二擇來得更要快和狠。在通常技方面，以蹲下K作為GATUNG COMAINATION的始動技是最好不過，因為距離較遠和出招快，擊中後便立即接駁S組織攻勢；空對空方面可以對下攻擊判定較大的HS作為主軸，而S和K可因應情況而使用，前者對上判定較大而後者則對前判定較強；地對空方面便可用蹲下HS對空。

特殊技方面，→＋P出招速度快，並且出招時上半身擁有無敵時間；→＋HS若對手在擋格中立即作RC的話便可來個二擇，只要對手是站立擋格的話便可用蹲下K，接著再組織攻勢，而對手是蹲下的話便可跳起攻擊或用中段技，故實用性非常之大。

必殺技



祓斧（↓↙←＋S）

可說是一招沒有攻擊力的當身技，紗夢在揮動手臂的一刻是能將對手的攻擊隔開，就連飛行道具也可，這時便可立即作出反擊，若成功的話會有綠光表示。但由於此招只可隔開1 HIT的攻擊，故此很難應付多HIT數的必殺技，所以在近 距離使用仍是有一定的危險性。(不能作RC)

早晨風平浪靜的呼吸（↓↓＋K or S or HS）

這招對紗夢來說是十分重要的，主要用途是加強龍刃、逆鱗和僉刃樓閣的能力，而每招最多可儲存三個。K是龍刃，加強後能令突進能力上昇、並且擁有無敵時間、增加攻擊力、令打點較變得更低和攻擊距離直達全畫面；S是逆鱗，加強後能令攻擊力提昇、跳起的軌跡較遠並由原本的1 HIT增至3 HIT和擁有無敵時間；HS便是僉刃樓閣，加強後能令攻擊力提昇、由原本的4 HIT增至7 HIT和增長無敵時間。招式加強的另一個好處是可令連續技的連接性大大增加，不過使出此招1 HIT增至3 HIT和擁有無敵時間；HS便是僉刃樓閣，加強後能昇、跳起的軌跡較遠並由原本的令攻擊力提昇、由原本的4 HIT增至7 HIT和增長無敵時間。招式加強的另一個好處是可令連續技的連接性大大增加，不過使出此招時是會毫無防備，只要被對手攻擊便會強制停止，故最佳用法是打DOWN對手後才使出，所以當對手倒地時便立即使用吧！（不能作RC）



龍刃（↓↘→＋K）（空中可）

突進系的必殺技，擁有不錯的奇襲性，但在未強化前的打點會較高，只要對手蹲下便可輕鬆避開，故還是在連續技中使出較為安全。（可作RC）



逆鱗（↓↙←＋K）（空中可）

紗夢會以拋物線跳起並踢向對手，特點是中段技，只要再配合掃腳交替使用是可來個二擇攻擊，最基本的用法是蹲下輕K→近 距離站立S→逆鱗／掃腳。（可作RC）

爆蹴（↓↘→＋S）

移動速度極高的特殊必殺技。移動時上半身擁有無敵時間，故可避開飛行道具，更可衍生四種不同的必殺技，主要的用途是拉近 雙方的距離繼而組織攻勢。（不能作RC）



僉刃樓閣（→↓↘＋K）（空中可）

昇系的對空必殺技，由於擁有無敵時間的關係，所以可放心用作對空，但此招的橫向判定比較弱，地上戰時使用會極之不利，這點要留意的。而龍刃、逆鱗和僉刃樓閣的連接使用一共可分為三種：一是龍刃→僉刃樓閣→龍刃；二是逆鱗（強化版）→龍刃→僉刃樓閣；三是僉刃樓閣→龍刃→僉刃樓閣。（可作RC）



轉八（爆蹴中P）

和爆蹴一樣是移動系的必殺技，但比爆蹴的無敵時間更長，故可利用這個特點來透過對手的攻擊或去到對手的背後。（不能作RC）

足拂（爆蹴中K）

顧名思義，這便是在爆蹴中使用掃腳。接著還可使用龍刃、逆鱗和僉刃樓閣三招。在掃腳擊中對手時可用龍刃→僉刃樓閣追擊，而對手蹲下防禦時便可用逆鱗，這便可令對手的防禦崩潰。(可作RC）



百步沁鐘（爆蹴中S）／千里沁鐘（爆蹴中HS）

紗夢會在爆蹴中擊出一拳，拳頭是被一個光球圍繞著，雖然判定大，但是判定亦出現得較遲，故用作突襲較為安全。千里沁鐘和百步沁鐘其實是同出一徹，兩者不同之處是千里沁鐘的攻擊力加強和HIT數由原本的3 HIT增至4 HIT，而且先繞到對手背後才攻擊，故對手是要用相反的方向才可作出防禦，但若對手距離太遠或在版邊時便會失去這功效。（兩者皆可作RC）

鷹嬰腳（空中↓＋K）

和逆鱗一樣是一招中段技，在連續技出中突然使出可令對手難以招架，而且跳起時更可避開對手的攻擊，故可用性很大。（可作RC）

覺醒必殺技



兆腳鳳凰昇（→↘↓↙←→＋S）

突進系的覺醒必殺技，起手時全身擁有無敵時間，由於突進速度高，故在連續技中亦可使用。（可作RC）



戀崩孃（→↘↓↙←→＋HS）

外貌和春麗的氣功掌相若。雖然攻擊判定發生遲，但在暗轉時全身擁有無敵時間，在密着戰使用會收到意想不到的效果，但要注意這招是不能抵消飛行道具。（可作RC）

一擊必殺技

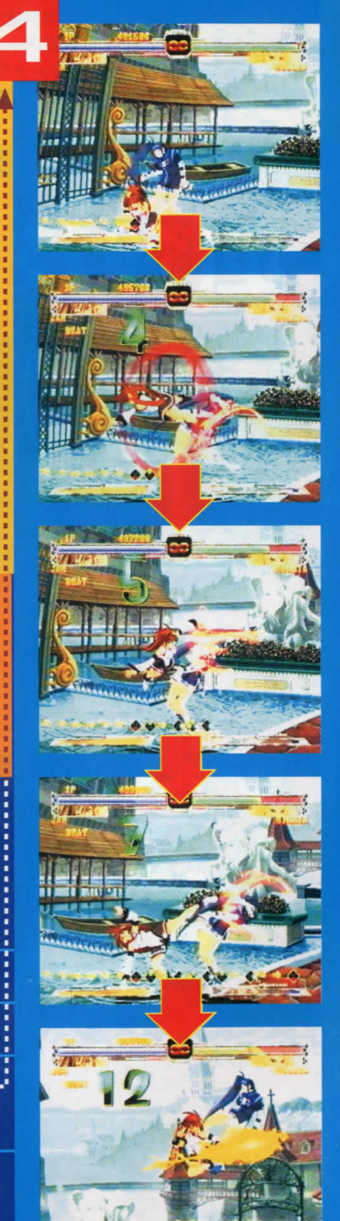
我羨惚（全攻擊擊同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

是一招很強的突進系一擊必殺技，突進速度不俗，攻擊判定是全身，在起手時全身擁有短暫的無敵時間，故可在擋去對手的攻擊後用作反擊。









連續技推介

1. DASH蹲下K→近距離站立S→蹲下HS（1 HIT）→（C）爆蹴→足拂（C）龍刃→兪刃樓閣（8 HIT）（※108）
   註：最難之處是CANCEL爆蹴後要立即使出足拂。
2. DASH蹲下K→近距離站立S→蹲下HS（2 HIT）→（C）龍刃→兪刃樓閣→龍刃（9 HIT）（※134）
3. DUST ATTACK擊中對手→（把控桿推上追打）→HSX4→龍刃→兪刃樓閣→逆鱗（9 HIT）（※158）
4. DASH蹲下K→近距離站立S→→＋HS（2 HIT）→RC→（J）HS→近距離站立S→蹲下HS（1 HIT）→（C）龍刃→兪刃樓閣→龍刃（12 HIT）（※176）
   註：RC後的HS要輸入得準確，否則便會立即失敗。

C：CANCEL
J：JUMP
※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則



BAIKEN

以防守見稱的獨臂劍客！以榻榻米替為主力？!

梅喧是一個防守為主的角色。她的必殺技大多以COUNTER對手為主（就連覺醒必殺技也是），故戰法方面亦比較簡單，主要以必殺技榻榻米替為主軸，再配合其他的COUNTER必殺技，這樣梅喧便可控制整個戰局，這亦是取得勝利的關鍵所在。在通常技方面，在中距離時以S牽制對手是最好不過的，近距離可以蹲下K連接S作為連續技的開始技，地對空方面可活用特殊技→＋P，利用使出時上半身的無敵時間相信可應付對手的空中攻勢。空對空方面，HS雖然對下攻擊判定非常大，但可惜因攻擊距離短的關係，在空戰出中不宜多用。就只S的向橫判定比較強。另外要注意的是梅喧的掃腳是比較特別，除了打點比一般角色較高之外，只要觸碰其中一隻腳都會立即被打DOWN。特殊技方面，除了上文提及過的→＋P外，→＋HS是在通常技和特殊技中攻擊距離最遠的，擊中對手後更可CANCEL任何必殺技追打。

必殺技





榻榻米替（↓↘→＋K）（空中可）

這是梅喧唯一的進攻系必殺技，是她的主力技。她會用腳踏在地上令一塊木板升起，特點是木板升起時可抵消飛行道具（KY的STAN EDGE CHARGE ATTACK除外），而且在木板跌落地時攻擊判定仍然存在，故在空中或地上使出都會起到牽制對手的作用。



斬凶輅（防禦中←↙↓＋P）

是梅喧的COUNTER必殺技之一。對空的攻擊判定極大，故此便成為梅喧對空專用技，但留意CANCEL時間要極快，否則給對手著地便會非常危險。（可作RC）



轉八（防禦中←↙↓＋K）

是梅喧另一招COUNTER必殺技，本身並沒有任何攻擊力，主要是作解圍之用，當被對手迫埋牆或對手正在狂攻時便可立即脫離，若雙方距離較近時更可繞到對手背後反攻，不過對手在版邊時便會失去這功效。（不能作RC）



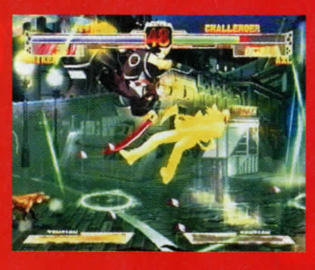
裂羅（防禦中←↙↓＋S）

使用頻率極高的COUNTER必殺技，主要是在地上戰時使用。梅喧會一劍刺向對手，雖然判定出現得較遲，而且只得1 HIT，但因攻擊範圍遠，故此仍然值得信賴，若之後再作RC的話更可接駁其他連續技，所以實用性是非常之大。（可作RC）



爵走（→↘↓↙←＋K）

梅喧不能缺少的必殺技。她會向對手方向前衝，恐怖之處是在於起手至收招其間擁有一段頗長的打擊防禦時間，這時任何上和中段的攻擊都會被梅喧隔去（下段除外），就算是覺醒必殺技和一擊必殺技亦不例外。而最基本的用法是蹲下K→近距離站立S→爵走→投技。（不能作RC）



妖斬扇（空中→↓↘＋S）

梅喧拿著刀並自轉攻擊，特點是屬於中段技，而且判定大，只要和掃腳配合使用便可作出二擇，可令對手的防禦崩潰，若在低空使用更能達到攻其不備的效果。（可作RC）

覺醒必殺技



連三途渡（↓↘→↓↘→＋S）

梅喧會作出強力的三連斬，威力大，可令梅喧反守為攻。由於突進距離短，所以在連續技中使出較為化算，以蹲下K→近距離站立S→HS→連三途渡這連續技最為好用，或在中距離以S和HS作牽制時突然使用，這樣便能將對手殺個措手不及。（可作RC）

縛・龜／縛・麟／縛・龍／縛・鳳／（防禦中→↘↓↙←→＋P／K／S／HS）

攻擊力弱，判定範圍不俗，但最大的特點是每一招擊中後都會令對手進入不同的異常狀態，效果是會維持一段短時間。四招的效果如下：縛・龜是可封印對手的跳躍能力；縛・麟是封印對手的所有必殺技；縛・龍是令對手的攻擊力下降；縛・鳳是對手的防禦力下降。（不能作RC）









一擊必殺技

畫龍點睛（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

突進系的一擊必殺技，在出招的一瞬間擁有無敵時間，可用作對空。由於攻擊判定發生得早，而且突進能力不俗，所以可當作反擊技使用。



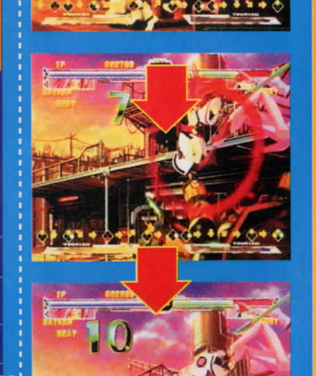


4



3





連續技推介

1. 由於梅喧是以防守為主，故在連續技方面都沒有太大的變化，而以下介紹的連續技有部份對手是能夠受身的。
   蹲下K→近距離站立S→HS→（C）榻榻米替（4 HIT）（※126）
2. （對手近版邊）通常投→→＋P（2 HIT）→（J）S→HS→（C）妖斬扇（5 HIT）（※104）
3. 裂羅→RC→→＋P（2 HIT）→（J）S→HS→（C）妖斬扇（8 HIT）（※113）
   註：是密著戰的主力連續，但輸入RC的時間要非常準確。
4. DUST ATTACK擊中對手→（把控桿推上追打）SX3→P→K→（J）S→（C）妖斬扇（8 HIT）（※166）
5. （對手近版邊）蹲下K→近距離站立S→掃腳→（C）榻榻米替→（J）S→HS→（C）妖斬扇→RC→（J）K→（J）S→（C）妖斬扇（10 HIT）（※176）
   註：RC後的K要立即輸入，否則後面的便會擊不中對手。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則



POTEMKIN

目的要令對手暈眩?!



一看POTEMKIN便知他是一個力量型的角色，雖然他在地上和空中都沒DASH，但由於攻擊距離很遠的關係，故可彌補在速度上的不足，他的力量更是全遊戲之冠，亦因如此，就算是一些很簡單的連續技，但由POTEMKIN使出都會變成很強力的，而他另一個特點便是很容易令對手進入暈眩狀態。所以只要善用他獨有的強大力量再配合各種的COMMAND投，要造到一擊必殺亦不是難事。在通常技方面，以遠距離S作為牽制技會有極佳的效果，而以近 距離站立K作為GATUNG COMAINATION始動技是最好的，因站立K擁有下段的效果。地對空方面用蹲下HS吧！會打到對手向上吹飛的。空對空方面可以HS為主軸，因前方判定較大，而S則對下方的判定較大，打點高，兩者的使用可視乎情況而定。特殊技方面，→＋P是中段技，在出招時上半身有無敵時間，但由於判定出現得遲，故不宜用作對空。→＋HS的攻擊距離極長，中者會吹飛，而且只要被擊中兩三次左右便會暈眩，但要注意判定的出現同樣是較遲。

必殺技



SLIDE HEAD（↓↘→＋S）

POTEMKIN會用身體向地面壓下從而令地面震動起來，若在近 距離使出便會是下段的打擊技。地震攻擊雖然沒有攻擊力，但是卻不能擋格，攻擊距離更直達全畫面，所以只有跳躍才能避開，故具有遠距離牽制效果，主要的用途是用來打DOWN對手後從而接近 並組織攻勢。（可作RC）

MEGA FIST・前方／後方（↓↘→＋P／↓↙←＋P）

POTEMKIN會小跳前並轟出雙拳，對下攻擊判定極大，可跳對手「波」然後再「扑」頭，故擁有不俗的奇襲性，就算對手擋後亦不能太容易反擊。前方版比後方版的可用性更大，故可以前方版為主。另外，由於POTEMKIN的移動速度慢，故某程度上這招亦可拉近 與對手的距離。（可作RC）





HAMMER FALL（←儲→＋HS）

是POTEMKIN不可欠缺的必殺技，使出後會前衝並用雙拳攻擊，是突進系的必殺技。擊中對手後作RC可立即接駁其他連續技，在突進的途中全身擁有打擊防禦時間，但要注意只可GUARD去1 HIT的攻擊，故面對多HIT數的必殺技便會較為危險。





POTEMKIN BUSTER（近敵時→↘↓↙←→＋P）

身為力量型角色又怎可缺少COMMAND投呢？而這招正好代表了POTEMKIN的強大攻擊力，若對手被POTEMKIN擊中便會被捉上天再投擲落地面，威力大，故這招是在密著戰時的主力的反擊技，擊中後可用MEGA FIST・前方追打，而在版邊更可接駁強力的連續技。但是POTEMKINBUSTER是會有失敗動作，這點是要留意的。（不能作RC）



HEAT KNUCKLE（→↓↘＋HS）→HEAT EXTEND（HEAT KNUCKLE中→↘↓↙←＋HS）

是POTEMKIN的對空中COMMAND投，由於對空性能佳，而對手在空中更是GUARD不能，故成為POTEMKIN的對空專用技。而HEAT EXTEND只是加強威力而已，HEAT KNUCKLE除了基本的用法外，更可用蹲下HS→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND，威力會相當不俗！（可作RC）

4









覺醒必殺技





GIGANTAR（→↘↓↙←→＋HS）→GIGANTIC BRIDE（GIGANTAR中←↙↓↘→←↙↓↘→＋P）

POTEMKIN會放出一塊鏡，境子會向前移動一段距離，任何的飛行道具皆被可抵消（STAN EDGE CHARGE ATTACK亦不例外）只要對手一觸碰便會進入暈眩狀態，但使用投擲和對手被打DOWN後除外。只要對手暈眩便可立即使出GIGANTIC BRIDE加強攻擊力或接駁其他連續技。這招最大的好處是可在連續技中使用，而在出招時更存在著無敵時間。（可作RC，但只限GIGANTIC BRIDE）

HEAVENLY POTEMKIN BUSTER（↓↘→↓↘→S）

是POTEMKIN的對空覺醒必殺技，雖然要擊中對手是要有少許先讀成份，但對空性能極佳，只要對手一離地便會被擊中。這招和HEAT KNUCKLE一樣，對手在空中同樣是GUARD不能，而且威力又大。基本的用法有三種，一是對手跳過來組織攻勢時使出，二是在空戰時先用HS，待落到地面後立即使出，或者是用蹲下HS吹飛對手後立即以這招追擊，用這個方法差不多可將對手的體力扣去一半有多呢！）（不能作RC）

一擊必殺技

MAGNUM OPERA（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

POTEMKIN會爆開身上的裝甲，這時全身擁有無敵時間和攻擊判定，中者會被POTEMKIN以一記重拳打到老遠，要注意對手在空中是能夠擋格的。

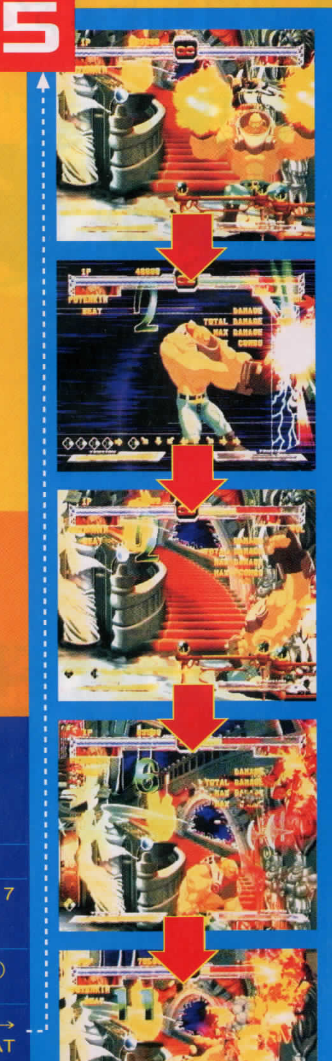




3



5



連續技推介

1. 蹲下K→近距離站立S→掃腳（3 HIT）（※81）
2. DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）HSX2→S→HS（5 HIT）（※173）
3. HAMMER FALL→RC→近距離站立S→遠距離站立S→（C）→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND（7 HIT）（※195）
   註：RC後要立即用S追打。
4. （J）HS→蹲下HS→（C）→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND→RC（向前移動少許）→→＋HS→（C）→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND（11 HIT）（※355）
5. POTEMKIN BUSTER→近距離站立S→GIGANTAR→對手進入暈眩狀態→近距離S→蹲下HS→（C）→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND→RC（向前移動少許）→→＋HS→（C）→HEAT KNUCKLE→HEAT EXTEND（11 HIT）（※227）
   註：其實以上兩招的輸入方法都是大同小異，要留意的地方是RC後要向前移動少許才可，只有這樣→＋HS才能擊中，但這招對手是能受身的。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

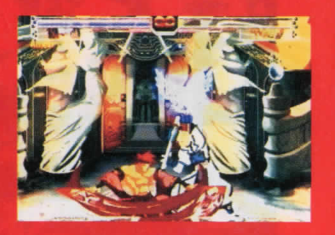
ANJI MITO

用GUARD時間來決勝負？！

闇慈（ANJI）的最大的持點是擁有很多具有打擊防禦的通常／特殊技，它們分別是站立S、站立HS、蹲下HS、→＋K和→＋HS（每一招通常／特殊技都可GUARD去1 HIT的攻擊），故闇慈在地面戰上是佔有極佳的優勢，論機動性比空中還要厲害，他亦是全遊戲中較為特別的角色。通常技方面，在中距離是以→＋HS作為攻擊核心，除了有打擊防禦的好處外，擊中對手後更可CANCEL其他必殺技，近距離時可以蹲下P為GATUNG COMAINATION的始動技，因判定出現得早。地對空方面用蹲下HS，此通常技雖然使出姿勢較低，但憑著其打擊防禦時間，用作對空絕對是一流。空對空方面，可以HS為主軸，對手在空中被中的話是會被轟回地面的，其次便是K，因出招快，對一些判定大但出招慢的通常技會很有用處。

特殊技方面，除了→＋HS外，→＋P在出招時上半身有一段頗長的無時間，但由於判定出現得遲，故此不是太好用。→＋K主要的用途是吹飛對手，但同樣判定都是出現得遲。

必殺技



疾（↓↘→＋P）

闇慈會用扇擊出一隻螢光的藍色蝴蝶，雖然飛行速度比較慢，但這招的主要用途卻不是用作牽制，而是用來「陰」對手。因為當對手擋去藍色蝴蝶後，它便會向上飛並變做一隻很大的蝴蝶向下方攻擊，判定更改為中段。對手通常會用站立擋格的方式去擋去大蝴蝶的攻擊，下身頓時會出現很大的空隙，這時只要用下段攻擊便能擊破其防守。（可作RC）



風神（↓↘→＋S or HS）

突進系的必殺技，攻擊範圍廣泛，擊中對手後可衍生三種必殺技，故此成為了闇慈的主力技。S的攻擊距離短，但速度快，有一定的奇襲性，而HS的攻擊距離長，可吹飛對手，而且在出招時更擁有一瞬間的無敵時間，但相對地出招速度當然是會較慢。（可作RC）

風止刃（風神中S）

是風神第一種衍生技，使出風神後闇慈便會立即用扇子使出一記下段攻擊。主要是對手擋了風神後「陰」對手，這招的好處是對下判定大，但亦是三招衍生技中最大風險的一招，因為若給對手看穿擋了的話便會非常危險，對手是有足夠的時間以作「回敬」，故還是不要濫用。（可作RC）



針・壹式（風神中P）

是風神第二種衍生技，使出後闇慈會垂直躍上半空並向斜下45°投出六把扇子，主要的用途是為了防範對手擋了風神後作反擊，是一招不錯的牽制技。（不能作RC）



針・貳式（風神中K或空中↓↙←＋P）

是風神第三種衍生技，使出後闇慈會垂直躍上半空並擊中一個藍色的光球，判定比針・壹式出現得更快，而且空中會停留一段短時間，主要是「陰」對手會跳過來攻擊或對手近版邊時中了重風神作追打。但單獨或在連續技中使出可能會得到更佳的效果，因為這招的好處是對手是蹲下GUARD不能，故交替使出各種的衍生技便可令對手防不勝防。（不能作RC）



紅（具有打擊防禦的通常／特殊技，隔去對手的攻擊後時P）

隔去對手攻擊的同時，闇慈更會以多段HIT數的攻擊打擊對手，最後會用扇子將對手吹飛。好處是容易使出，在起手時擁有無敵時間，而且攻擊判定更出現得早。要留意的是攻擊距離越近，擊中對手的HIT數便會越多，最多的為8 HIT，但因距離太遠而擊不中對手的情況亦會出現，故還是在近距離使用較為安全。（可作RC）





陰（→↓↘＋HS）

是闇慈的對空COMMAND投，使出後闇慈會向斜上方跳起，對手一旦被捉住便會被闇慈用扇子所發出的雷電攻擊，此招的對空判定很強，故可放心用作對空。另外，用此招擊中對手後是可用其他必殺技或連續技作出追打。（不能作RC）

飛（↓↙←＋P or K）

闇慈會以拋物線跳到對手的頭上用腳攻擊，攻擊判定是屬中段。P和K的分別很大，K的跳躍軌跡比P更高，而且K在發動的一瞬間是擁有無敵時間。但兩者判定出現的時間有些分別，P的攻擊判定是在著地時出現，而K的攻擊判定卻是在空中落下時出現。（可作RC）

覺醒必殺技

一誠奧義「彩」（→↘↓↙←→＋HS）

闇慈會投出一把巨扇子，並作水平回轉攻擊，在暗轉時擁有無敵時間，而在扇子回轉的其間是能將飛行道具抵消，主要是在連續技中使用，亦可在對手中了必殺技陰或其他必殺技時作追擊。



一擊必殺技

絕（全攻擊擊同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

使出後闇慈會向後退並消失於版面內，接著從後方騎著一條龍並以橫向形式向前衝，判定是在於整條龍。若對手是接近闇慈後退的版邊便會非常危險，因為龍的判定出現快，對手很容易會被擊中，相反若對手在遠距離時便會令這招失去功效，要記著就算對手在空中亦可擋去這招。













連續技推介

1. 蹲下K→蹲下S→（C）S風神（4 HIT）（※86）
2. （對手在版邊）紅→一誠奧義「彩」→大跳躍K→S→SH（21 HIT）（※148）
   註：紅一定要在近距離擊中對手才可，另外距離的遠近，擊中的HIT數可能會有所改變。
3. 站立SX2→（C）→一誠奧義「彩」→陰→一誠奧義「彩」→大跳躍K→S→SH（30 HIT）（※164）
   註：在對手中一誠奧義「彩」後使出陰是最大的關鍵。
4. （對手近版邊）蹲下K→S→掃腳→（C）S風神→RC→前DASH→近距離站立S→HS→陰→一誠奧義「彩」（19 HIT）（※192）
   註：最難之處是在風神之後作RC，而作RC的時間更要非常準確。
5. DASH→蹲下K→站立K→近距離站立S→（C）風神→風止刃→RC→（DASH蹲下P→近距離站立S→陰）X2→一誠奧義「彩」（25 HIT）（※152）
   難度極高的連續技，最難之處是要將屍體打起，故DASH蹲下P要出得十分準確，否則便不能接駁接著的陰。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則



JOHNNY

神速的拔刀術！以通常技為進攻的主軸？！



JOHNNY的特點是攻擊距離遠和擁有不錯的進攻能力，故他在地上戰的表現是十分優異的，但要留意JOHNNY在地上並沒有DASH，取而代之便是小前衝。在通常技方面，中距離時可以S作為牽制技，出招快，而且攻擊距離遠，在近距離時可以蹲下K和站立S作為軸心，蹲下K攻擊距離意外地遠，故牽制性能非常之高，另外，JOHNNY的掃腳是擁有2 HIT的特性。GATUNG COMAINATION最基本的連接形式可以近距離站立S→HS為主。地對空方面可用→＋P，因對空性能良好，對手被擊中更會被吹飛呢！在空戰中，使用性最高的相信是下方判定強的K，而對橫判定的就可用S。

特殊技方面，除了→＋P用作對空外，→＋K亦擁有不錯的奇襲性，對手被擊中後更可立即跳上去追打，故可在中距離時作突襲之用，→＋HS的攻擊距離非常之遠，有突襲性並可防止對手跳過來組織攻勢。

必殺技





GUITTER IS GOLD（↓↘→＋HS）

JOHNNY會向前方投出一個金幣，飛行距離短，但由於收招速度極快，更可說是沒有露出任何的空隙，故CANCEL通常技或特殊技使用會很有效。可使用次數只有八次，數目的多少可從左下方金幣的數量得知。除了可用作飛行道具外，GUITTER IS GOLD另一個用處便是可加強MIST FINER的攻擊力，而MIST FINER的攻擊力最多有三個LEVEL，當金幣擊中對手便可增加一個LEVEL，故此招對JOHNNY來說十分重要的。（不能作RC）

BACCHUS SIGN（↓↙←＋P）

JOHNNY會放出白色的煙霧，煙霧會朝向對手的方向前進，飛行的距離並不是太遠，只有半個畫面左右。煙霧本身並沒有任何攻擊力，但是卻能令MIST FINER變成GUARD不能技，條件便是只要煙霧圍繞著對手。由於使出時JOHNNY會毫無防備，故筆者建議將對手打DOWN後使出會較為安全。（不能作RC）

MIST FINER上／中／下段（↓↘→＋P／K／S）（能夠按著掣擺出起手架式和儲勁）

前／後方移動（在架式中→／←）

架式CANCEL（架式中HS）

JOHNNY拔刀後會用極快的速度使出居合斬，用P、K、S分別是使出上、中、下段的攻擊。

特點是可按掣擺出起手架式，而且在擺出架式時更可作前後方移動，或者在擺出架式時按HS便可作架式CANCEL。雖然儲勁並不能加強這招的攻擊力，但就有著誘敵和「陰」對手的作用，原因誘敵和「陰」對手的作用，原因是上中下段的起手架式是完全一樣，故可在對手發動攻勢時突然使出，這便會令到對手防不勝防。上文亦曾提及過，用GUITTER ISGOLD是能提升此招的能力，LEVEL 2時主要是減少使出居合斬後所出現的硬直時間和加強攻擊力。LEVEL 3的分別則會較大，他們分別是：上段的居合斬會加入中段的效果；中段的居合斬會加入下段的效果；下段的居合斬會加入中段的效果，而且無論是上中和下段的居合斬都會大大加強攻擊力，故配合BACCHUS SIGN使用，相信威力會更大。（可作RC）



DIVINE BLADE／空中DIVINE BLADE（→↓↘＋S，再按S／空中↓↘→＋S）

使出後JOHNNY會以低空向前躍起，在途中按S他便會向下擊出一條火柱，有一定的奇襲性，但由於攻擊範圍細，若被對手擋去後更會非常危險，故要有效擊中對手卻不是易事。而空中版的便是連續技的專用必殺技，最基本的拐法是→＋P和→＋K後使出空中DIVINE BLADE作追擊。（不能作RC）





覺醒必殺技

「這個是我的名字」（→↘↓↙←→＋HS）

是JOHNNY唯一的一擊必殺技，他會用刀向斜上方攻擊，攻擊力不俗，中者會被JOHNNY在身上斬出一個「J」字。優點是擁有極長的無敵時間，而且斜上方的攻擊判定強，用作對空亦會有不錯的效果，此招更可在連續技中接駁，故使用價值非常之大。但缺點是由於斜上方判定大，相對便會令斜下的判定變得較細，在中距離時只要對手是蹲下的話已經可以避開，若被對手擋去後情況更糟，隨時會被對手施以重擊。

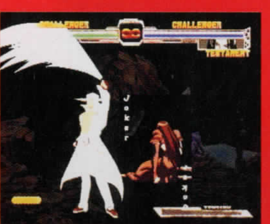


一擊必殺技

JOKER TRICK（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

JOHNNY會以水平線投出一張咭，擊中對手後以神速的拔刀術將之一刀兩斷。由於飛行的高度較高，故可避一般的飛行道具從而擊中對手，但此一擊必殺技的出招速度慢，而且由於飛行的高度較高的關係，只要對手身材是比較矮的話都會擊不中，若要在密著戰中擊中對手更是難上加難……不過這招必一擊必殺技其實是可在連續技中接駁，蹲下K→近距離站立S→GUITTER IS GOLD→JOKER TRICK，只要運用得宜，這連續技必定是最強的。





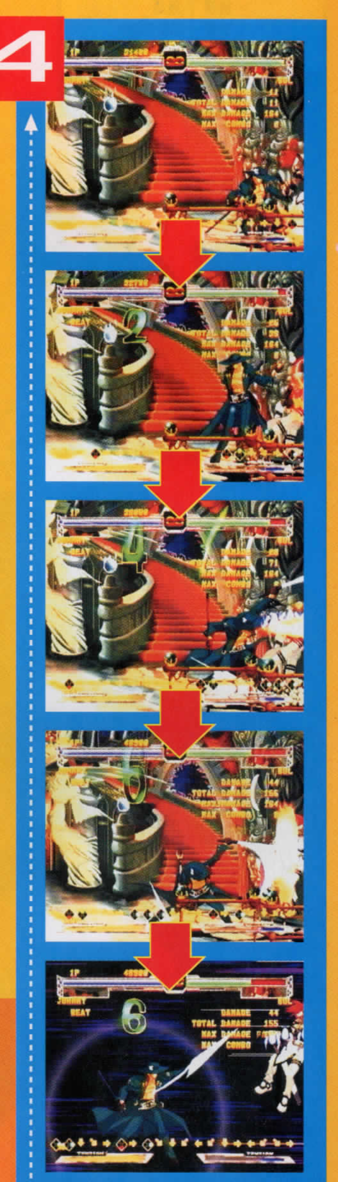












連續技推介

1 蹲下K→蹲下S→站立HS→（C）MIST FINER中／下段（4 HIT）（※91）

註：LEVEL 2／3亦可，但只限中和下段的攻擊。

2 蹲下K→近距離站立S→掃腳（1 HIT）→（C）「這個是我的名字」（7 HIT）（※156）

3 蹲下S→近距離站立HS→（C）MIST FINER中／下段→（C）「這個是我的名字」（6 HIT）（※212）

註：MIST FINER中／下段一定要是LEVEL 2才可。

4 （對手近版邊）蹲下K→近距離站立S→GUITTER IS GOLD→站立HS→（C）MIST FINER下段→→＋HS→（C）「這個是我的名字」（9 HIT）（※204）

註：要在GUITTER IS GOLD後用站立HS是困難的地方。只要慢一點才使出站立HS的話便可打中。（要注意這招連續技對手是可以受身的）

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE
TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

GAME DC PLAYERS

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	KONAMI
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	美版
容量	GD ROM
記憶	3 BLOCK

對應PURU PURU PACK

Text：小吉

聖誕怪傑終於改邪歸正了!!

THE GRINCH

上期Grinch已經能進入最後的地區「WHOLAKE」了，今期將會為大家講述「WHOLAKE」中玩者必須完成三個的任務及當完這三個任務其後出現的最終任務的完成方法，如果玩者連最終任務亦已經完成，便可以欣賞到大團圓結局。

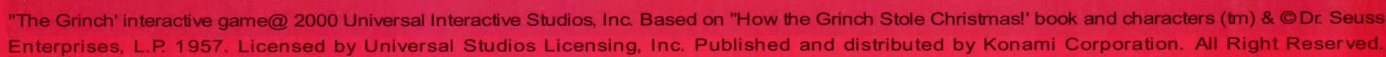
進入「WHOLAKE」

Grinch先返回大本營，然後便出發「WHOLAKE」，在「WHOLAKE」內，玩者必須注意一些事項，第一點就是小心不要讓Grinch或Max掉下水中，否則便會立即死亡，需由起點開始，不過所取得的寶物和已完成的任務等卻仍然能保留下來，第二點是玩者在「WHOLAKE」能取得十六份「MARINE MOBILE」的設計藍圖，這個是必須全部收集，因為要「爆機」是一定要利用「MARINE MOBILE」協助玩者取得一件重要的道具，所以沒有了「MARINE MOBILE」便不能欣賞到大團圓結局。



02


01


"The Grinch' interactive game@ 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Based on "How the Grinch Stole Christmas!' book and characters (tm) & ©Dr. Seuss Enterprises, L.P. 1957. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. Published and distributed by Konami Corporation. All Right Reserved.

任務一：「把 Thistle 射在短褲上」

Grinch 來到「WHOLAKE」後，雖然見到一個湖，但是由於沒有「MARINE MOBILE」的協助，暫時是不能進入水中，所以還是繼續向前前進，在斜坡處小心步行聲把蝙蝠吵醒，所以一定要緊按 Y 掣才走好上斜坡，在越過斜坡後，於左方有一面啡色的牆是可以利用「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」爬往上方，不過暫時仍不用上去，而在右方玩者會見到一個帳篷和三條掛在繩上的短褲，但是由於現在還沒有取得「Thistle」於是亦沒有辦法，不過 Grinch 可以在前方不遠的木橋另一端見到一隻類似巨型蝸牛的生物，Grinch 一行近便會把身體縮在殼中，然後滾向 Grinch 以硬殼攻擊，只要在遠處使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向牠的身體，牠便會留下三份「Thistle」，取得後便利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射在短褲上便可。早前說可以利用「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」爬到牆上的上方有兩條短褲，但千萬不要忘了爬牆前先拿「Thistle」，因為上方是沒有巨型蝸牛的生物啊！而只要用相同方法把地上其餘五條短褲也射上「Thistle」便可完成任務。

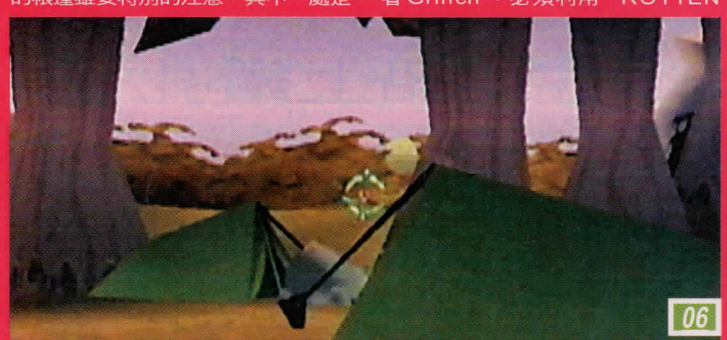

03

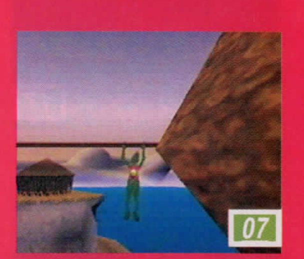

04


05

任務二：「破壞帳篷」

在進行任務一時，Grinch也會在中途遇見一些帳篷，而破壞帳篷就是壓在上方便可，但是其中有兩處地方的帳篷雖要特別的注意，其中一處是在需要爬牆才能到達的上方，Grinch 在經過一條窄小的路便會看見有兩個帳篷，但是有一異常巨大的生物妨礙著 Grinch，必須利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把蜂巢射下牠才會離去，待牠離去後便可以破壞這兩個帳篷，之後 Grinch 沿窄小的路回到另一端，在樹上會看到有一支很長的桿，Grinch 在下方只要利用「ROCKET SPRING」彈起便可以找著，如果一邊轉一邊向桿的另一端移動，及後很快便可到達桿的另一端，到達後便可以把這兒的一個帳篷也破壞；而另一處則在一高地上，Grinch 必須利用大石協助才能登上，首先是把大石推至高地旁，然後站在上方使用「ROCKET SPRING」向上跳才能緊緊抓住高地的邊緣，登上後便能破壞其中的一個帳篷。只要將全十個帳篷也破壞便能完成本任務了。


06

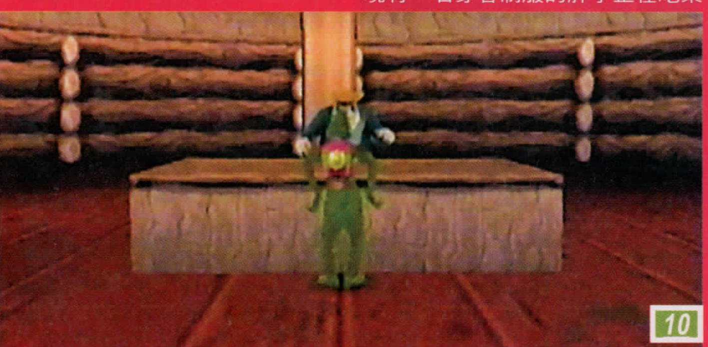

07


08

從胖子身上奪取衣服

在完成任務二後，Grinch 應先返回距離起點不遠的木橋另一端，然後利用「ROCKET SPRING」在較低的一條樹枝彈起，便可抓著這一條樹枝，之後只要利用幾條樹枝的幫助便可登上頂部，在這兒有一間屋，由於沒有門只好利用「ROCKET SPRING」彈上屋頂，及後才從煙囪口進入屋中。在屋中發現有一名穿著制服的胖子正在吃東西，只要利用口氣攻擊他，他便會顯得很不滿並馬上向 Grinch 反擊，他起初只是會利用彈弓射出的子彈攻擊，每三發便會在身上找子彈繼續攻擊，這時只要向他使用口氣攻擊，便能取得帽，其後只要在相同的情況下使用口氣攻擊及在他暈倒時壓在他身上便能取得上衣，這次他會改變攻擊方式，他會以身體撞向Grinch，而Grinch 只要站在鹿頭標本的下方，待他撞中前移走，便能讓鹿頭標本蓋在他的頭上，亦取得制服最後的一件——褲子。


09


10


11

01. 不要讓Grinch或Max掉下水中
02. 在「WHOLAKE」能取得十六份「MARINE MOBILE」的設計藍圖
03. 使用「ROTTEN EGG LAUNCHER」射向蝸牛般的生物便能令牠留下三份「Thistle」
04. 取得「Thistle」
05. 利用「OCTORPUS CLIMBING DEVICE」爬到牆上
06. 「ROTTEN EGG LAUNCHER」把蜂巢射下，巨大的生物才會離去
07. 利用這支桿移動到另一端去
08. 把大石推至高地旁，然後站在大石的上方使用「ROCKET SPRING」
09. 利用這幾條樹枝的幫助便可登上頂部
10. 首先利用口氣攻擊他
11. 讓他在衝向鹿頭標本下方的牆便可



大木橋的另一端



14



15



16



13



12

當取得整套制服後，便可以到一條大木橋旁的小更衣室內穿上制服，之後便可以通過大木橋中央的關卡到達新的區域，但在到達新的區域之前應前把八份「MARINE MOBILE」的設計藍圖全部取得，在大木橋的另一端同樣有八份「MARINE MOBILE」的設計藍圖，而且部分位置是要用特別的方法才能取得，可是要記著一點，就是穿著制服的Grinch 是不能使用任何裝備的，在穿過橋後在向左方跳下便能取得第九份「MARINE MOBILE」的設計藍圖，之後便可繼續前進，不過切記小心四周的類似蚊型的不明飛行物體、蠻牛、鼬鼠和烏鴉，牠們可是會向玩者所作出攻擊，而部分木箱中是裝有「MARINE MOBILE」的設計藍圖，需要推下上方的大石把木箱砸爛才能取得藍圖，而有一名胖子守在前的地區是需要Max進入一間門前有洞的屋中，Max便會被油淋得和鼬鼠差不多並非常受鼬鼠喜歡，只要用Max引鼬鼠往胖子處走便能把他收拾。胖子守著的地方有「MARINE MOBILE」的設計藍圖和最後一個石心，而有一處山崖，上方有很多禮物，Grinch 跳起能緊緊找著邊緣，上去後會見到有兩條樹枝，利用它們便能再往上上一層，而這時竟有一隻地鼠把禮物全部奪走，Grinch 只要壓在地鼠便能取回禮物一份，直至全部取回牠便會消失，而繼續向上便能進入屋中取得「錐」和「MARINE MOBILE」的設計藍圖，而在屋旁的「SONIC SCARECROW」，跳在上後便會發生八秒的聲音，玩者需趁聲音還未停之前，利用旁邊的樹枝跳往另一山崖去，否則便會被烏鴉所阻而不能通過最後的樹技，到達後便能取得另一份「MARINE MOBILE」的設計藍圖，把地圖上其餘的藍圖也收集，就能夠將全十六份的「MARINE MOBILE」的設計藍圖也集齊。

任務三：「在小船上鑽孔」



18



19



20

在回到大本營前，先利用之前取得的「錐」把這兒四周的小船也鑽上一個孔，其中一些小船是需轉動扶手把小船拉上來，而在一車頭上的兩艘小船需要把大石拉向車頭旁，然後利用大石協助跳上上方，便可以把這兩艘小船也鑽上孔，當把全十艘小船也鑽上孔，便會發生一個劇情……

終極計劃

Grinch 雖然四出破壞，但是人們依然開心地迎接聖誕節的來臨，連Max也被聖誕歌的優美旋律吸引而陶醉起來，Grinch見到連Max也如此便向牠大喝一聲，而Grinch想出偷走的最好方法就是截去聖誕禮物的來源，而目標當然就是——「聖誕老人」。

展開搜尋「Sleigh」的零件

在劇情發生後，會自動回到大本營中，現在玩者需要在四個城市中取得五樣配件，才能把Grinch 的「Sleigh」完成，而現在返回之前的四個城市都會多了一件新東西，而出發前千萬不要忘了把「MARINE MOBILE」完成啊！



21

「WHOVILLE」

要取得藏在「Sleigh」的零件是最容易及明顯，因為在街上玩者會容易發現多了一輛車在街上行走，而「Sleigh」的零件當然就藏在車內，



22

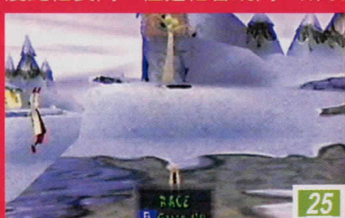


23 24

而取得方法是先移到車的後方，然後Grinch 趁車尾門打開時利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」把數發嗅蛋射進氣車內，便能把車打破及取得第一件「Sleigh」的零件了。

「WHOFOREST」

在距離「WHOFOREST」起點不遠處會有一少年，上前去他便會主動跟Grinch 打賭和Max賽跑一定不會輸，如果他敗了更會把「Skis」(第二件「Sleigh」的零件）給主角，相反Max 敗了卻不用付出任何代價，這樣便宜當然是應戰，比賽的目的地是雪山纜車站，由於能無限次挑戰，如果不記得或不知道確實地點在那兒，可以先跟著他走數次，然後才正式一決勝負。雖然Max 的速度比他要高，但是他會跳高，所以



25

12. 小心被烏鴉纏著
13. 利用推下大石把木箱砸爛才能取得箱中的藍圖
14. 用Max引鼬鼠往胖子處走便能把他收拾
15. Grinch只要壓在地鼠便能取回禮物
17. 進入屋中取得「錐」
18. 在屋旁的「SONIC SCARECROW」,跳在上後便會發生八秒的聲音,玩者需趁聲音還未停之前,利用旁邊的樹技跳往另一山崖去
19. 利用之前取得的「錐」為小船鑽上一個孔
20. 轉動扶手把小船拉上來
21. 利用大石協助跳上上方,便可以把這兩艘小船也鑽上孔
22. 「MARINE MOBILE」完成
23. 多了一輛車在街上行走
24. 把數發嗅蛋射進氣車內便能把車打破



26

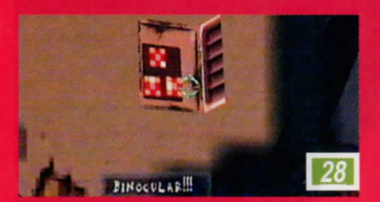


27

他實際走的路程較Max為短，因此千萬不要大意。勝利後便會取得第二件「Sleigh」的零件「Skis」。

「DUMP」

前去曾被臭氣所封封閉的通道，在通道內除了以所接的最後臭氣喉外，跳過鐵絲網便能來到一處有三隻巨大棋子的地方，在大屋的打開的窗戶中，可以看到三個超迷你的



28

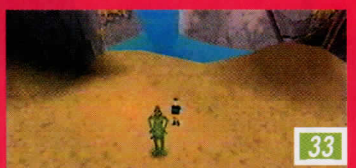

29 30

小型棋盤，只要依照這三個超迷你的小型棋盤上顯示的排位方法，把相對位置的棋移動至合適的位置，鐵閘便會自動打開了，亦能取得第三件「Sleigh」的零件。

「WHOLAKE」地上

距離起點不遠處會多了有一小孩，按Y掣和他說話，他會要求Grinch在指定時間15秒內利用「ROTTEN EGG LAUNCHER」打下十隻烏鴉才交出第四件零件，建議大家應先取得多些能源才挑戰，因為這可能會非常浪費能源的，如果成功完成任務便能取得第四件「Sleigh」的零件「GPS」了，距離完成「Sleigh」之時已不遠了。


31 32


33

「WHOLAKE」湖底

於「WHOLAKE」的起點處利用「MARINE MOBILE」潛入湖底中，這時玩者應盡快適應「MARINE MOBILE」的控制，否則將會有很麻煩的事情出現，而距離起點不遠處會見到一隻怪魚，牠要求Grinch在45秒內收集十粒珍珠，不過時間是非常的少，加上必須非常熟習「MARINE MOBILE」的操作才能有機會成功，相信是眾多件「Sleigh」的零件中最難取得的一件，如果成功牠便會守之前諾言把最後的一件「Sleigh」的零件「Twin-end Tuba」給Grinch。


34 35


36 37

25. 取得第一件「Sleigh」的零件
26. 少年可以跳起，可是Max卻不能
27. 可以作出無限次的挑戰直至勝利為止
28. 在窗戶中，看到三個超迷你的小型棋盤
29. 把棋移動至合適的位置，鐵閘便會打開
30. 取得第三件「Sleigh」的零件
31. 按Y掣和他說話
32. 要在15秒內打下十隻烏鴉
33. 取得第四件「Sleigh」的零件「GPS」
34. 利用「MARINE MOBILE」潛入湖底
35. 在45秒內收集十粒珍珠
36. 成功得到最後的一件「Sleigh」零件「Twin-end Tuba」
37. 「Sleigh」完成，隨時也可以出發
38. 現在可以在「Sleigh」旁按Y掣乘塔
39. 要接收的禮物共有十份
40. 成功的方法只有不斷嘗試
41. 按B掣可以射出子彈，而且是無限發，只要在60秒內打中鹿車十次，便能「爆機」
42. 連射也是一個不錯的做法
43. 大團圓結局

最後任務一：偷走由聖誕老人放出的禮物



20

Grinch回到大本營中，去到二樓藏有「Sleigh」的房間，現在可以在「Sleigh」旁按Y掣乘塔，而最終任務其一亦開始了，Grinch的目的是把由聖誕老人放出的禮物全部偷走，現在能做得到的只有控制「Sleigh」的方向，雖然要接收的禮物只有十份，但是只要其一份不能取得便需由頭開始，加上要控掣「Sleigh」是非常的困難，所以不要以為能輕易完成，而成功的方法只有不斷嘗試這一個，並且盡量把禮物的位置牢記，否則便很難能完成本任務了。


20

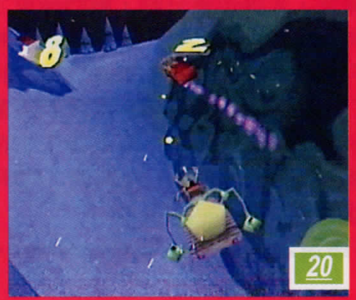

20

最後任務二：打下鹿車上的聖誕老人

當完成了最後任務一後，便要把鹿車上的聖誕老人射下來，這次按B掣可以射出子彈，而且不限彈數，只要在60秒內把打中鹿車十次便能「爆機」，而且鹿車和之前的一模一樣，相信大家完成之前的任務時，已經有很深刻的印象，所以這任務的難度比之前的一個容易得多。完成後，便可以看到一個大團圓結局。



20


20



20

GRANDIA II グランディア

GAME DATA	
發行商 / 製造商	GAME ARTS
遊戲類型	RPG
推出日期	發售中
售價	39.9 美元
容量	GD ROM
記憶	9 BLOCK

對應周邊:冇

TEXT:綿羊大王

© 2000 GAME ARTS



始於神魔大戰

在太古時代，發生了一場壯絕的的神魔大戰。

有關神魔大戰伝說 ——在久遠之前，人類藉著神Granas的光輝得到了繁盛，但有光明的地方就有黑暗的存在，在古蘭拉絲神對人類的祝福之下，惡魔Valmar蠢蠢欲動，展開了祂的恐怖活動，企圖奪去人類的光明與繁榮。雖然有著古蘭拉絲神的保護，戰鬥還是無止境的持續，在奮戰的盡頭，Granas 劍終於貫穿了霸魯馬的身體。但Granas 劍刺穿的不單如此，祂還令世界產生了無可收復的傷痕，那傷痕現在我們稱之為古拉拿峽谷，這世界也因它們的出現而被冠以另外一個稱號" 被詛咒的大地" 。

神魔大戰令世界也為之慟哭，大地也被分割，戰鬥結束了歷史中的白光時代。一萬年後，世界踏入了赤色的黃昏時代，四處遍佈了戰爭遺留下來的悲傷痕跡。包圍著「殊爾善」大陸的古拉拿峽谷雖防礙了人類繁榮的開拓，不過人們還是悠然在大自然中安定，安心地愉快地生活著。但人類在生存道路上其實仍存在著隱憂和不安…到現在，作為第二個月亮，惡魔Valmar 仍凝視著這世界…

在不知多少年後，世界命運之鑰落到少年 Geohound「Ryudo」身上。









遊　戲　開　始

01. 故事一開始，龍特Ryudo剛完成Geohound的任務，不巧在回程之時又有新工作，於是先離開所在的Witt Forest，到位於Garbo Village的Church of Granas找委託人。

02. 到達Garbo Village，走到村內正上方的Church of Granas，Ryudo找到歌姬Elena，不知就裡吵了幾句嘴，委託人神父及時出現，叫Ryudo到Inn再細說。

03. 走到 村的Inn，告訴老闆"I`m waiting for the priest"，神父不久會來到，託Ryudo護送Elena到Garmia Tower。第二天，再到Church of Granas，Elena會與Ryudo起程。

04. 要去Garmia Tower必要通過The Black Forest，然後就是Garmia Tower。

05. 到達Garmia Tower，Elena進塔舉行儀式，Ryudo等候時感到事件有變，衝入塔內迎救Elena。

06. 到達塔的頂層，收拾兩隻怪物，Ryudo打算從正門而進，但不成，Skye在找到另一通道，Ryudo馬上趕入，及時將Elena救出險境。不過來遲一步，Elena被惡魔「Valmar」附體，Ryudo先帶Elena回Church of Granas再算。

07. 回到Church of Granas，神父表示只要帶Elena到Granas Cathedral會見Granas大主教就有救，著Elena先休息，與Ryudo商量。突然，外邊出現魔鬼，魔界墮天使Millenia在儀式中復活過來，於村中大肆破壞，Ryudo迎戰，不敵敗陣。

08. 見Ryudo英勇，Millenia放過Ryudo離去，Ryudo汒然回Inn休息，早上與Elena起程，尋大主教求助。這時候，Elena正式加入隊伍。

09. 離Granas Cathedral路程尚遠，Ryudo先越過Inor Mountains，途中，Ryudo提議在Inor Mountain 2休息。休息後再起程，到達中轉站Agear Town。但旅途受阻，怪物成群在村中礦洞出現，Ryudo不得再前進，先到Inn休息。

10. 進Inn找老闆，他是Ryudo知友，問候幾句，Inn內有一名金髮小孩「Roan」大吵大鬧，託有心人協助他到礦洞取回母親遺物Medal，Ryudo一口拒絕，各自各休息。

11. 晚上，墮天使Millenia又來訪，Ryudo險失清白，幸好外邊傳來Roan失綜消息，Ryudo和Millenia於是決定到礦洞拯救單身犯險的Roan。

12. 一路前進，Roan在Durham Cave 2被三隻怪物圍攻，上前替他解困，Ryudo在Roan哀求下決意幫助，打倒洞穴的波士奪回Medal，一起回去Agear Town。

13. 回到Agear Town，原來Millenia就是Elena，她是寄生Elena的Valmar Wings，眾人雖然大驚，但見Millenia也不是壞蛋後倒放心下來，Roan歸途同路，遂同行，一行人穿過Agear Town繼續行程。

14. 接著往Baked Plains，到達Baked Plains第三部份，Ryudo又提議札營。夜中，獸人夜襲，Ryudo三人同心應戰，終退獸人。

15. 獸人敗陣後清醒，他名叫「Mareg」，一時衝動下誤認Ryudo為其兄魔人Melfice，道歉後離去。想起兄長後的Ryudo亦感悔痛，一行人心沉沉通過Baked Plains，到達港口「Liligue City」。

16. 「Liligue City」是個繁榮城市，但因為過度操勞，市民都失去味感，是城市的地區病。到每個房子打聽，Ryudo遇上Engineer一口子，打聽到市長M.gandan因為貿易利益停開民船，Ryudo於是到市長邸。

17. 找市長，M.gandan答應Ryudo可以送他們到大陸另一邊，但需要運費。Ryudo藉時間再到市中的Liligue Church打探，神父告訴Ryudo市民受苦全因為城市過度開拓，Ryudo一行人決定到城市地基的遺跡調查。

18. 離開教堂，獸人Mareg正在教堂外，他亦嗅到市內有妖魔作梗，Elena邀請後與於Ryudo們同行討魔。

19. 回到市長邸，屋子旁會找到遺跡入口「Liligue Cave」，一行人馬上展開調查。前進到達遺跡最深部，大門上鎖，Ryudo需要到迷宮不地同方打開三個機關才能繼續前進，之後到達一個祭壇，那裡封印著Valmar的舌頭，不過封印已破。

20. 走到另一邊，遇上由市長化身的Tongue of Valmar，Elena危機之時Millenia及時變身出現，重整隊形一起戰鬥。

21. 勝利後，Millenia將Tongue of Valmar吸收，又變回Elena，眾人一頭霧水，不過城市回復安寧，民船也重開，Merag相信與Ryudo一起就有機會遇上魔人Melfice，一行上路，Ryudo待Elena醒來後也起程。

22. 到市內的Skyway Station乘飛船，滿以為可以到達大陸對岸，怎料途中飛船發生意外墜機，幸好隊伍城員都墮到雪地，平安無事，但卻與Elena失散，還好，Elena也被Millenia所救。Ryudo在落點不遠處就與Elena匯合，重新上路。

23. 越過Lumir Forest卻沒有出口，在雪地盡頭旁邊只有一個花園「The Garden of Dreams」，Ryudo無奈入內調查，發現一名尤如幽靈的少女，Elena與她談不到兩句便無影無綜，再繼續前行，Ryudo離奇在花園入口旁找到先前未見的出口。一行人離去，到達附近的Mirumu Village。

24. 去到Mirumu Village，這裡也受到Valmar復活影響，村民接二連三一睡不醒，連僅有的休息時間都受到威脅。Ryudo們走到村中，在木橋另一邊的屋子遇上「The Garden of Dreams」的小女孩和她的母親。小女孩曾經面臨生死邊緣，由母親的真誠禱而苟生，但村民們卻認為因小女孩逆天而行而令村落受罰。

25. Ryudo再走到Mirum Village的Inn先作休息，在Inn前正好遇上適逢討魔的Cathedral騎士團和大神官Selene，問候過後，一行人在Inn留宿一天。

26. 晚上，Ryudo們亦被作惡的夢魔騷擾，驚醒後集合到村內的洞穴「Mysterious Fissure」討魔。在洞穴盡頭，Ryudo打倒夢妖大魔眼，但妖怪只不過是Valmar的手下，Ryudo回到村中，決意找到真兇。

27. 商議後，有村民告訴Ryoudo，Selene要展開大公審，馬上趕去Town Hall。入內，Selene主張寧枉無縱，鏟平村落，展開大屠殺。Ryudo得找出元兇制止Slene。

28. 走到小女孩的房子，遇到小女孩，跟著她，Ryudo一下子到達「The Garden of Dreams」，遺憾地一切如村民所推測，怪事都是小女孩一廂情願，讓村民永遠在夢中享樂而為，接著她又消失，Ryudo趕回村中。

29. 回Mirumu Village，Selene也查到真相，向小女孩的母親迫供，小女孩不自覺用上魔力，母親也為之一跳，小女孩精神嚴重受創，將自己封鎖在心靈世界。

30. 這時候Millenia變身取代Elena，為拯救女孩與村落，眾人回去「The Garden of Dreams」。利用本身的Valmar力量，Millenia強行打開小女孩空間，Ryudo到達Aira`s Space。

31. 到達Aira`s Space，Ryudo發現小女孩，她依然為母親剛才的一舉一動耿耿於懷，談判破裂，迫於無奈與Eye of Valmar戰鬥。

32. 戰勝後Aira`s Space瓦解，一行人回到「The Garden of Dreams」，Millenia又吸收Eye of Valmar，Millenia偷偷留小女孩一命，Ryudo深深體會Millenia始終善良，道謝後Millenia又變回Elena。

33. 大戰後休息了好些時間，Selene對Ryudo好管閒事感到深深不憤，見事件解決先率領騎士團回大神殿打小報告。Ryudo也不理會，隨Selene後出發，朝St.Hein Mountains背後的St.Heim Papa State出發。

34. 在St.Heim Mountains山腰，Ryudo在歇息後再起程，到達目的地St. Heim Papal State。

35. 來到St.Heim Papal State，Elena既開心又為與眾人離別而傷感，決意與大教皇會面前先去Inn舉行歡送會，才正要開始，大教皇的使者已聞風而至，傳Elena與大教皇進廳，Elena汒然聽命……

























(有關迷宮，請參考後頁地圖)











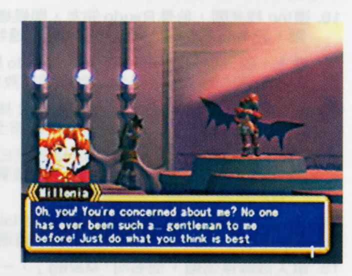












36. 第二朝，三個男人上路時使者又傳大教皇有事求見，Ryudo看Elena份上應詔去St. Heim Papal State 深處的大神殿。

37. 神殿內，使者只許Ryudo單獨進大聖堂會見Zera。Roan和Mareg便到圖書館參觀。

38. 在大聖堂，Zera自咎自己也沒有能力為Elena驅走Millenia，能消滅Valmar的唯一方法只有Gransaber，為世界、為Elena，Zera請Ryudo與Elena繼續旅程，尋求Gransaber。

39. Ryudo 要求時間考慮，在大神殿左翼的客室作休息，出Zera 房後Elena 也趕上懇求，Ryudo 心更亂。

40. 到左翼的圖書館與Roan 和Mareg 匯合再到旁邊的客室休息。深夜，Millenia 竟然在聖地搗亂，Ryudo慌忙到神殿右翼為她解圍。看在Ryudo份上，她也乖乖回去休息。

41. 一番思慮，反正未有工作，Ryudo應允Zera，再次出發。由於未有線索，Roan提議隊伍先到他祖國「暗之國Cryum Kingdom」翻查歷史，或許有神劍Gransaber線索，四個人開開心心繼續旅程。

42. 離開St.Heim Papal State，上路前，Ryudo可到St.Heim Mountains Pilgrim Road搜括寶物。

43. 正式上路，通過Raul Hills便是Cryum Kingdom。王國適逢祭典，一片熱鬧。Roan久別回歸，暫時離隊回祖家，Ryudo 則到Inn 休息。

44. 在Inn 進餐時，老闆告訴Ryudo ，明天祭典中某攤位主人可能知道Gransaber 下落，不過主人十分乖僻，對一相一對的情侶特別熱情。翠日，Mareg也識趣，籍故離去，製造機會讓Elena 與Ryudo 單獨相處培養感情。

45. Elena害羞地與Ryudo兩人一起到城堡前參觀祭典，在Hemble的攤位前故作親熱，Hemble 果然有所動，請Ryudo 進攤位內再細說。

46. 在攤位內，原來主人是同性戀者，他特別妒忌情侶，出言挑戰Elena 批評Ryudo虛有其表，Elena 怒火中燒，要Ryudo 與Hemble 比腕力，勝方可得到Ryudo 和情報。迷你遊戲開始，Elena在Ryudo快輸時出口術幫忙，Hemble慘敗。Ryudo套取情報，卻是些虛假及無關痛癢的資料……

47. 白費心機，不過玩得倒開心，Ryudo和Elena在長椅休息。Ryudo見Elena口渴，為Elena 到圓屋形的飲品亭買飲品。小食亭有四種飲品選擇，Elena 最喜歡沒有文字顯示的第四種飲品，買過後回去長椅。

48. 長椅前面就只有Millenia ，她有感節日氣氛也來湊熱鬧，Ryudo 知Millenia 未曾體會慶祝大典，心軟陪她一起同遊。

49. 一對人在祭典好不開心，Millenia尤其鐘情木橋旁攤位的舞蹈。開心過後，Roan和Mareg忽然傳大事不妙，皇城正發生驚天大事，著Ryudo到城鎮右上方渡頭，撐船進皇城之內。

50. 城門之前，從士兵態度知曉Roan 就是Cyrum Kingdom 的王子，但皇城有變，一行人知道首要幫助Roan 再打算。

51. 皇城受到封鎖，Ryudo 花了好一陣子穿過秘道「Secret Passage」才到達「Cryum Caslte」地牢。地牢右邊的禁房「Room of Demon-Sealing」中，皇城魔法使告訴Roan ，皇帝陛下意欲解開皇城禁房封印，意圖利用遺跡力量統一天下。

52. Roan愕然，說只有母親給他的遺物Medal才能解除禁房封印，似乎有幕後黑手從中幫助皇帝。

53. Roan始終難以相信父親會犯此滔天惡行，眾人隨Roan離開禁房，上梯到皇城議事堂尋皇上問個明白，可恨事件卻是千真萬確，皇帝由於王國曾經幫助魔王Valmar而耿耿於懷，決定錯下去利用力量雄霸天下，回復暗之國Cryum Kingdom昔日面貌。

54. 時間刻不容緩，封印經已失效，Roan身為王子絕不容國家一錯再錯。一行人回到禁房，進入遺跡「Underground Plant」，阻止 Valmar 復活。

55. 走到遺跡最內部，不好ClawsValmar經已復活，化身魔動木偶重臨世界，Ryudo一行人唯有應戰。

56. 戰勝 Valmar 後，遺跡開始崩潰，魔動人偶回復清醒，Mareg 不忍，背負人偶與Ryudo一同逃走。回到皇宮，Mareg告訴魔動木偶她經已自由，不過為奉命而生的Tio 卻不太明白「自由」一意。

57. 雖然解決Claws of Valmar，Ryudo知道事件仍然內有蹺蹊，再回議事堂找尋皇帝。到議事堂，傳來一陣慘叫，Ryudo立即衝到皇帝的房間，幕後主使的原作是Ryudo兄「魔人Melfice」，Mareg 尋覓已久的滅鄉仇人，一場惡戰難免。

58. Melfice 受到一定傷害後會使出絕技 Wailing Soul Slash ，捱過後戰鬥就會結束。Ryudo 一行人不敵，幸得Tio 出手相救。Ryudo 和Mareg 知道是時候與Melfice 一決以前恩怨。

59. 國王不器，Roan 在Ryudo 們鼓勵下著手執掌國政，真相告知天下，決心與市民一起讓Cyrum Kingdom 回歸正道。離別之後，Elena 和Mareg 陪同Ryudo 歸鄉，了結與Melfice 的一切仇怨……

60. 三人離開皇城，Tio 守候已久，她認定Mareg 是她的新主人，Mareg 感覺 Tio 充滿人性，答應讓她與大家一起上路，旅程上教導她人生道理。再度組成四個人的完整隊伍，到港口找到Roan 準備的船 50/50 ，以Ryudo 故鄉Galan 為目的地起錨出發。

61. 旅途上，由於天氣不好，Elena又水土不復，Ryudo一行先在離Garlan不遠的小島Ceceile Reef 上休息一晚。

62. 晚上，Ryudo 悶醒，遇Elena 一起觀星。正浪漫之時，島上怪物湧現，方知道小島是怪物悽息地，潮水上漲，來路被封，Ryudo 和Elena 匯合 Tio 和Mareg另尋退路回船。

63. 在臨出口處，有兩隻大蠍子擋路，收拾後終回到 50/50 。時候剛天氣轉好，不久來到Ryudo 故鄉Garlen 。

64. 難得歸鄉，Ryudo 卻心事重重。到村中心，村民群起圍攻Ryudo ，趕Ryudo出村，Ryudo 卻默默無言。村長念在舊情，姑息Ryudo ，請儘快解決事件，村民隨後散去。

65. 之後去村左上方的房子，那是Ryudo家。見Ryudo傷感，伙伴們先後離去讓Ryudo整理心情。

66. Ryudo 接著返回Inn ，跟老闆談過後眾人先後休息。深夜，Elena 為Ryudo 的過去輾轉反側，Skye 洞釋Elena ，偷偷將Ryudo 往事告訴Elena 。「Galan 是劍士之村」。村長是Ryudo 和Melfice 養父，釋心教育加上兩兄弟天資聰穎，是村落最有前途的兩名戰士。而村民Gatta 則是Ryudo 小時候的好對手，兩兄弟與Gatta 情同手足。Melfice 後成家立室，迎聚村長女兒Reena 為妻，開朗的Renna 對Ryudo 就如姐姐。但一天，暴風雨降臨村中，地雷震間斷從「神体」的方向傳出。「神体」只容世界最強的劍士接觸，村民們深信「神体」是村守護神。於是，Reena 為平息憤怒的神体出發祭壇，但是地雷震仍然無止。憂心的村長以Melfice為中心組隊出發調查，Ryudo 也後後追上。 Ryudo 看到的Melfice 在高台上舉劍刺過Renna ，如耀武揚威一般高高舉起屍體。Renna 的屍體之後被Meflice 縫在大地上……整個島也有Melfice 的縱影……Ryudo 之所以遭如此對待原因於此，Ryudo 在成為Geohuound 三年前離開故鄉。以上就是Ryudo 的過去。」

67. Ryudo一覺醒來，心境平復，他予感Melfice正在Grail Mountain 等待，起程出發。

68. 到達Grail Mountain 中腰，前無去路，只有一間寺廟「Plateau of Memories」。入內調查，沒有任何發現。離去，Melfice 出現，馬上追綜。追到懸崖，赫然知曉Melfice 就是Horns of Valmar ，戰鬥開始。

69. 戰勝後，Melfice 回復清醒，希望由Ryudo 手中得到解脫。Ryudo 猶豫，被Valmar有機可乘，Horns of Valmar 附體，Ryudo 情況危殆，被送到Inn 治療。

70. 別無他法，Elena 不捨Ryudo 死去，主動召喚Millenia 。Millenia 也不忍心就此吸收Horns of Valmar 陷唯一關心自己的Ryudo 於死地，運用力量與Elena 一起潛進Ryudo 精神世界迎救。

71. Ryudo 在思緒中不斷被灌輸邪惡思想，「力量就是正義」，Ryudo 險些墮進魔道，幸Millenia 和Elena 及時趕到，支持Ryudo 戰勝心魔，Melfice 得登極樂。

72. 事件後，所有Garlan 民悔咎昔日將所有希望都放在到Melfice ，將Melfice 推到絕境，進入魔道。經過Gatta 當頭棒喝，村民們重新振作，執劍讓劍士之村重拾光輝，拋開對Ryudo 的偏見。解開心結，Ryudo 安心繼續旅程，準備再起程。

73. 臨起程，Mareg提議伙伴們一訪就近的獸人故鄉Nanan Village，可能會有新線索，眾人同意起行。

74. 途中，Ryudo晚上見空閒到甲板乘涼，遇上Elena ，促膝長談，感情增進不少，可是臨尾聲卻談上Millenia ，Elena嫉妒，吵嘴收場。第二朝，到達往Nanan Village必經之路Ghoss Forest West 。

75. 通過Ghoss Forest West 到達Nannan Village ，去村中心找村長，他為Mareg 打倒Melfice 的事準備在晚上舉行祝捷會，請非獸人Ryudo 和Elena 幫忙。

76. 到村內左邊一個房子「Hut of Trials」，進內替村長取果實Hut再找村長，完成慶祝籌備。

77. 慶典中，Ryudo和Elena四處散步，不期然走到村上面的湖畔。湖畔旁，Ryudo向Elena表白。Elena容羞，走到湖邊，Ryudo追上，Elena又變成Millenia。Millenia問Ryudo 也喜歡她??Ryudo 竟然三心兩意，支唔以對，Millenia 採取主動，吻個Ryudo ，不巧Millenia 變回Elena ，Ryudo 因花心自作自受，無從解釋……Elena認為Ryudo 已選定Millenia……事情一發不可收拾……

78. 大鬧一天後，隊伍又再起程。據村民所知，Valmar 也在附近。於是離村，越過Ghoss Forest East ，到達 The Great Rift 。

79. The Great Rift 盡頭有風沙壁阻擋，Ryudo 們無法前進，只好到旁邊的廢置要塞解除機關。在要塞以外，四處都是Tio樣子的魔動木偶，她們是戰爭的犧牲品，Tio見狀有些痛心。

80. 進入要塞Demon`s Law。路上擊倒幾個首領級敵人到達控制室，遇上魔動木偶的終端機，由於Tio 違抗命令，戰鬥展開。戰勝後解除機關，可進入先前的風沙壁。

81. 風沙壁裡，Ryudo 找到神之劍「Gransaber」，劍下正是Valmar 巨大屍體。又一個Valmar 封印，正躊躇如何運劍回大神殿，Selen 出現。Selen 竟以騎士之血替Valmar解封，Ryudo大驚，Millenia似知情，又變身取代Elena。無暇細想，阻止Valmar 為要，隊伍籍Millenia 帶領，勇闖Valmar`s Body 征討Valmar 。

82. 穿過Valmar 身體多個部份，到達Valmar 心臟地帶，發現主腦「The Body of Valmar」，一輪激戰開始。

83. 勝利後，Millenia 吸收The Body of Vamlmar 變回Elena 。眾人完成任務，苦惱如何將神之劍「Gransaber」運回大神殿，神之劍「Gransaber」原來是一艘戰艦，魔動木偶Tio 正是戰艦的陀手，隊伍乘上神之劍「Gransaber」回St.Heim Papal State 。

84. 回到St.Heim Papal State ，大神殿聖騎士團發生異變，失控胡亂殺人。Ryudo 加以阻止，接著直闖大神殿。

85. 往大神殿的梯級上，Selen 又發瘋。她經已被Heart of Valmar 完全支配，並展露真身，與騎士團成員融合，化身Heart of Valmar 迎戰Ryudo 。

86. 勝利後，Elena竟然也像Millenia般吸收了Heart of Valmar ，斷然隻身赴見Zera 。Ryudo 追上，Zera 迎見，帶Ryudo 到隱藏真歷史之神殿房間。

87. 引Zera 所述，Granas 神在神魔大戰中早敗陣死亡，神已死，只有毀滅一途才能令腐壞的世界重生。而在沒有神的Granas中，要毀滅世界唯有借助Valmar力量，所以他派Elena 回收Valmar 各個部份，讓Valmar 完整重生。

88. Elena聽到Zera一番話後大驚，以為Zera原意消滅集Valmar一體的自己，卻不知道他要毀滅世界。但恨錯難返，Zera 為準備儀式令Valmar 復活，運用力量到飛到月亮。

89. 為拯救世界，Millenia 和Elena ，Tio 驅動Gransaber 攜同Ryudo 和Mareg 衝上月亮作個了結。

90. 到達 Valmar`s Moon ，拐個不少路，去到中心部份 Valmar`s Womb 。擊退守護神，可惜儀式已到最後階段……Ryudo眼白白看著Millenia成為儀式的犧牲品……利用最後一口氣，Millenia 將Elena 迫出體外，可是Millenia 已返魂乏術……Valmar 即將復活。

91. 為成全Millenia ，Ryudo 全力逃回Granasaber ，不過Granasaber 能源耗盡，Mareg亦被後方追兵怪獸死纏，一個不留神被怪物透體而過，身受重傷……在臨死之前，他向Grans 作生平最初最後一次祈禱，希望Grans 可施奇蹟讓Gransaber 起飛，平安降落地球。大地似乎也受感動，奇蹟發生，Tio 含淚與Ryudo 和Elena 回到大地。

92. 降落回到Cryum Kingdom，世果末日即將降臨，Zera利用傳送力將怪物送到地上，地界各地備受威脅……Cryum Kingdom 也不例外。Ryudo 趕到皇城，一國之君Roan 惡戰魔物，Ryudo 也上前幫手，之後，眾人決定到皇城商議對策。

93. 在議事堂，Roan 提議或可利用Ryudo 體內的Horns of Valmar 對付Valmar 。事不宜遲，一行人立刻去Inn 後的牧場，找南方的聖地遺跡，解除Horns of Valmar 的力量封印。

94. 在遺跡中，Roan利用母親的Medal解除遺跡封印，再到遺跡下層進入Birthplace of the Gods 。

95. 解除幾個機關後到達遺跡的控制中心，Ryudo 已決心冒性命危險解開Horns of Valmar 的力量封印，一番鼓勵話和與Elena 表白後，skye 陪同Ryudo 進入精神世界。

96. 在精神世界，不斷有邪惡意念影響Ryudo，全選第二個選擇否定邪惡後，Ryudo得到終極武器Insolence 。與Tio 、Elena 和Roan 一起衝向New Valmar 拯救世界，作最後一戰。

97. 穿過New Valmar 幾個部份，Ryudo 在 Valmar 中心點發現主腦「The Heads of Valmar」，經過一輪苦戰險勝。Valmar 失敗後卻不認輸，幻化成Millenia 再戰Ryudo ，但被Elena 識破，Valmar 又失敗。

98. 戰勝假Millenia 後，Elena 終於明白Millenia 就是自己的分身，得Elena 承認，Millenia 實體化，成為另一個體，與Ryudo 一起戰鬥。

99. 主體死亡，Valmar 開始崩潰，Roan 和Tio 被分隔到另一邊，仍著Ryudo 、Elena 和Millenia 先解決Zera 。Ryudo 、Elena 和Millenia 不負他們所望，一路前進，擊倒Valmar 各個部份直闖Zera 所在，解決Zera ，世界回復和平。

100. 成功令世界恢復和平，神也似慈悲地讓Roan 和Tio 回歸地球，Ryudo 則與天使Elena 和Millenia 一起回到地上，在和平盛世生活。一年後，Cryum Kingdom 王國回復著日和平，Roan 乘空閒出巡，探訪無可取代的戰友。Roan 離開王國時遇到Tio ，原來Tio 在Cryum Kingdom 的病院當護士，Tio 明顯比以前開朗，不時流著燦爛笑容。幾句問候，Roan 告知Tio 他往祭祀Mareg ，Tio 由於工作繁忙托Roan 交自己的鍊咀給Mareg。Roan之後去到「Liligue City」，先走到教會探訪Millenia。Millenia大戰後在這裏任職教師照顧小孩子，深受小孩受載。Skye也在，作為她監護人一起生活。Roan 再起程，去到Mareg 故鄉，Roan 在墓前感觸一番，再掛上蒂露的鍊咀。突然，一隻小松鼠在一旁走過，手中的不是Ryudo鍊咀嗎??難道??在劍士之村，Gatta 也等待著Ryudo 歸來，究竟……為找尋Ryudo 下落，Roan 去到Mirumu Village，Roan 首先探訪當日被Valmar 附身的小女孩，她經已康復，告訴Roan ，Elena 也路過Mirumu Village ，Elena 如今在村口的帳幕。Roan 馬上走到村口帳幕，Elena 當上歌姬，她也不知道Ryudo 下落。不過，只要有信念，在一天，相信……這時候，Ryudo在某一片大地埋下終極武器Insolence:「我相信我們不用再依靠奇跡。再見了，古蘭拉絲劍。哥哥，你聽到嗎?」這時故事也在這裏完結，多謝欣賞。

The END











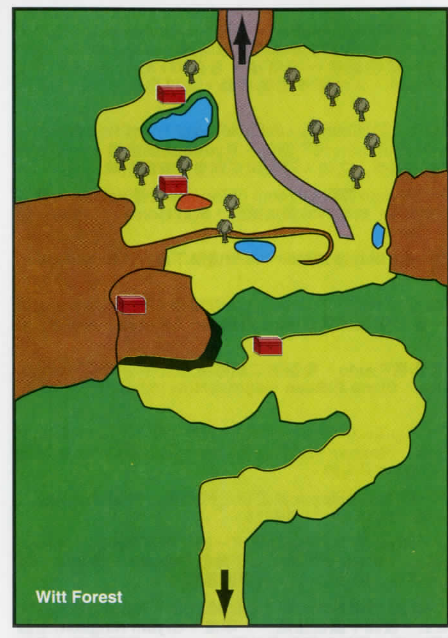


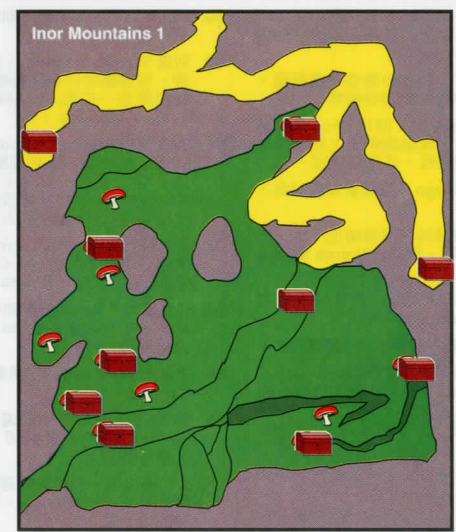
為方便讀者，購入日版遊戲的朋友也可以對以下表日英對照人名和地名，一起重溫DC 經典RPG「GRANDIA II」。

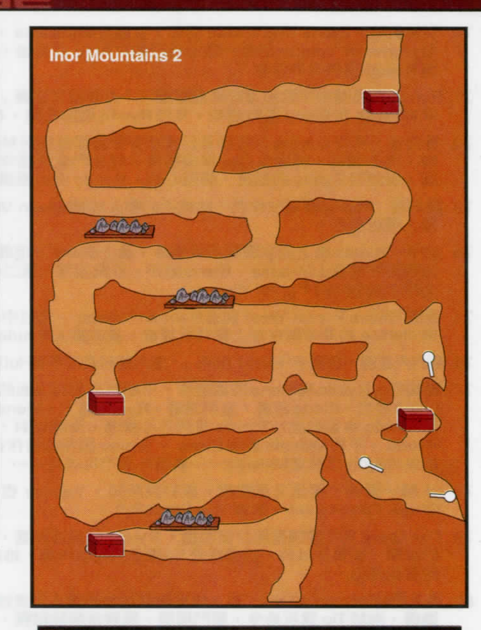
英文	日譯
Ryudo	リュード
Skye	スカイ
Elena	エレナ
Millenia	ミレーニア
Roan	ロアン
Mareg	マレッグ
Tio	ティオ
Melfice	メルフィス
Witt Forest	ウィット林道
Garbo Village	ガーボ村
The Black Forest	黑き森
Garmia Tower	ガルミアの塔
Inor Mountains	アイノール山地
Agear Town	宿場町アキール
Durham Cave	デュラムの洞窟
Baked Plains	ベイク平野
Liligue City	交易都市リリグ
Ligligue Cave	リリグ地下洞穴
Lumir Forest	ルミルの森
Mirumu Village	ミルム村
Mysterious Fissure	怪しい裂け目

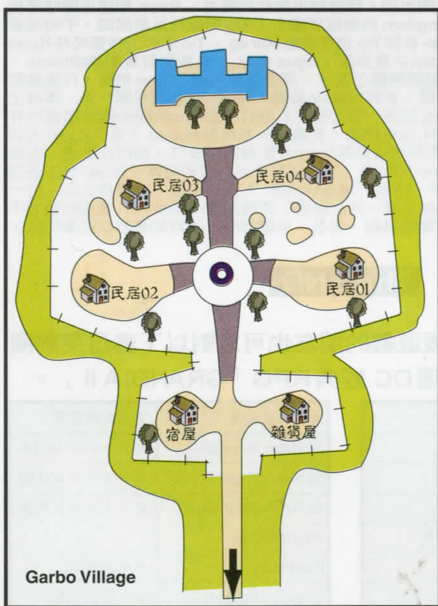
Aira`s Space	アイラの空間
St.Heim Mountains	セントハイム山地
St.Heim Papal State	セントハイム法國
St.Heim Mountains Pilgrim Road	セントハイム參道
Raul Hills	ラウル丘陵
Cryum Kingdom	サイラム王國
Secret Passage	サイラム王國・抜け道
Underground Plant	地下プラント
Ceceile Reef	シシール岩礁
Garlan	劍士の村ガーラン
Grail Mountain	グレイル山
Ghoss Forest West	ゴースの森
Nanan Village	ナナンの村
Ghoss Forest East	ゴスの森・東
The Great Rift	大地の狭間
Demon`s Law	デモンスロウ
Valmar`s Body	ヴァルマーの体
Valmar`s Moon	ヴァルマーの月
Birthplace of the Gods	神の生地
New Valmar	新生ヴァルマー

地圖

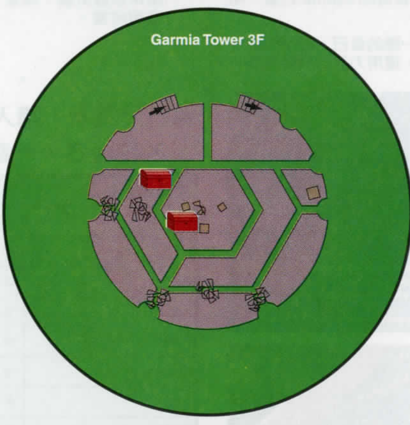

Witt Forest

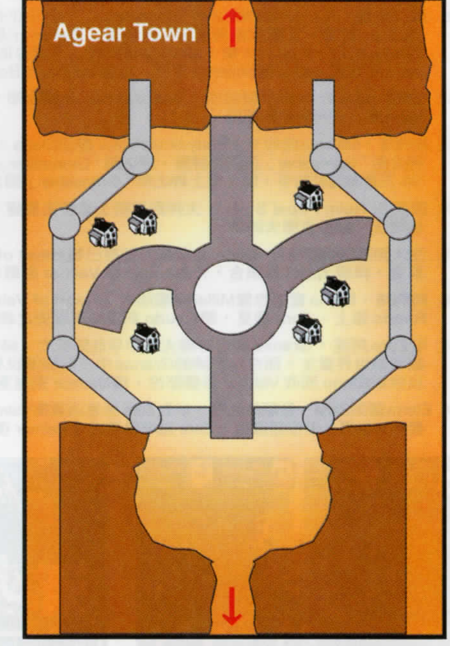

Inor Mountains 1

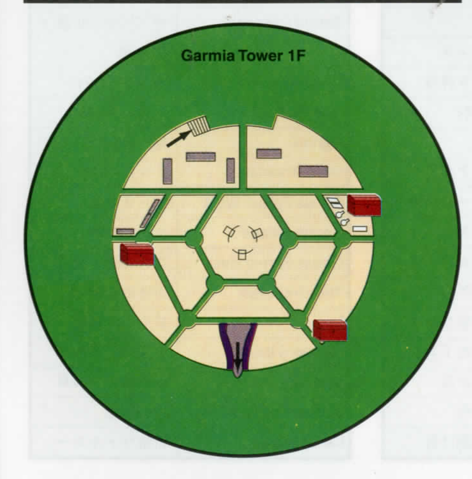

Inor Mountains 2

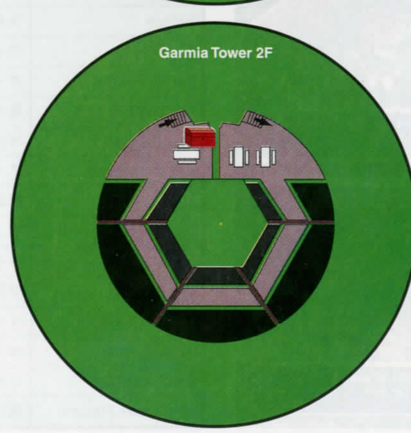

民居03
民居04
民居02
民居01
宿屋
雜貨屋
Garbo Village

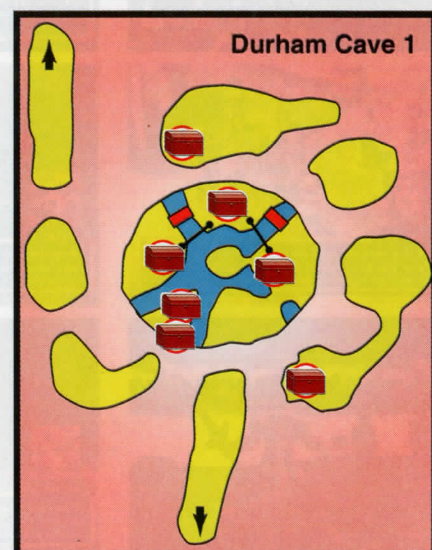

Garmia Tower 4F

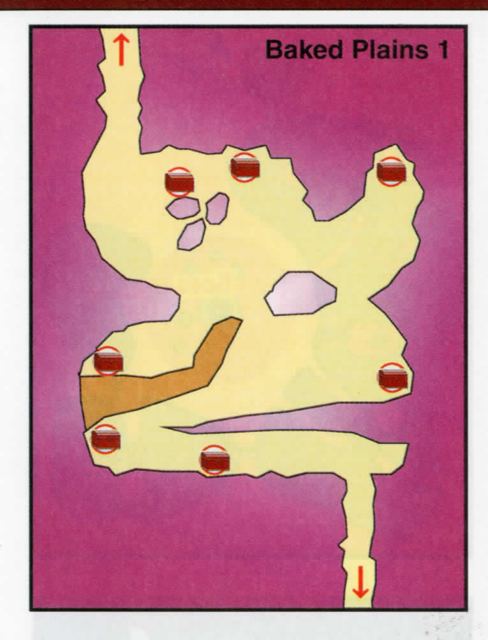

Garmia Tower 3F

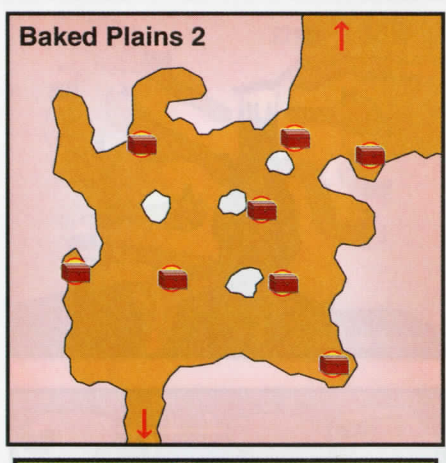

Agear Town

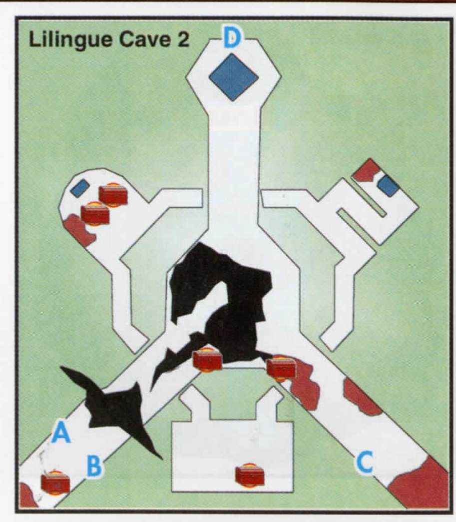

Garmia Tower 1F


Garmia Tower 2F

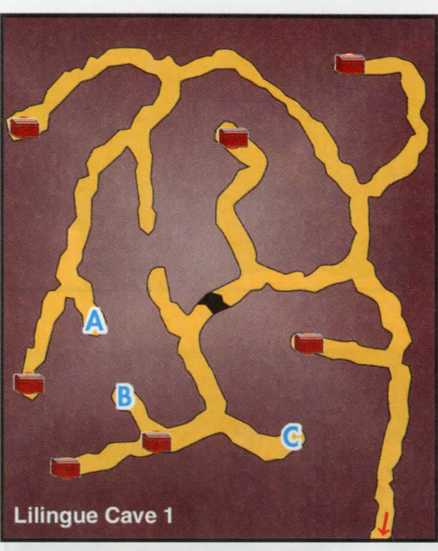

Durham Cave 1

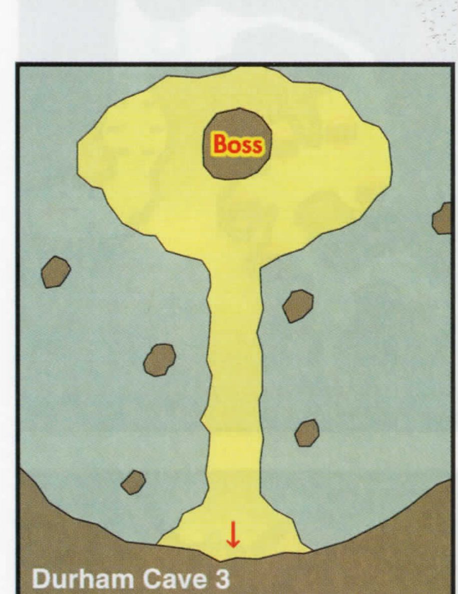

Baked Plains 1

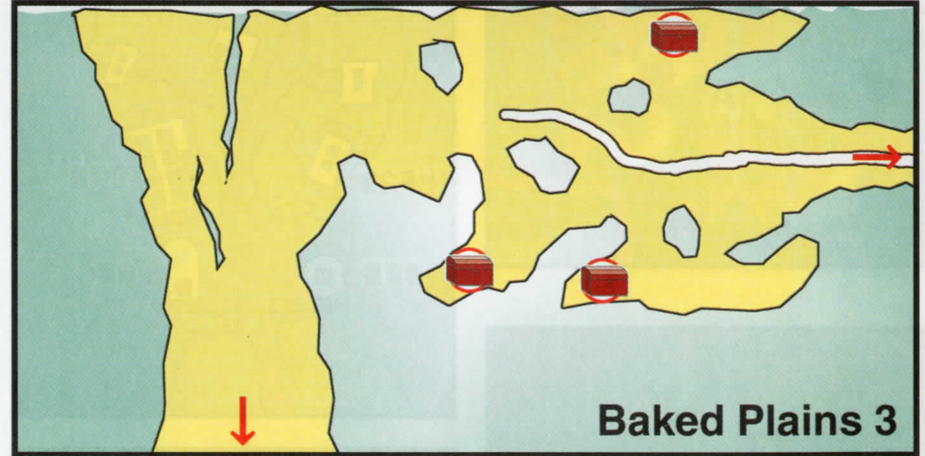

Baked Plains 2

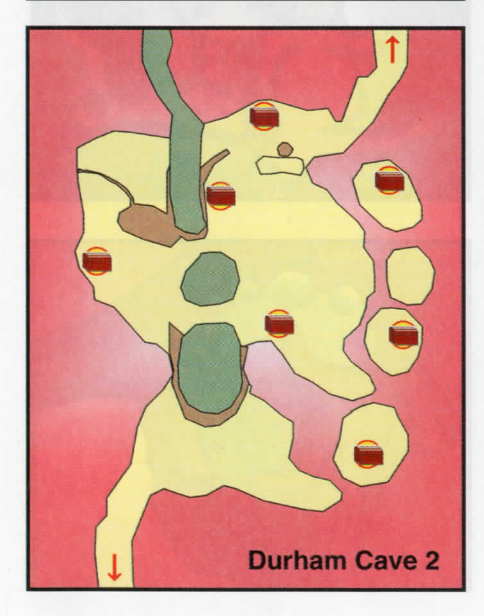

Lilingue Cave 2
D
A
B
C

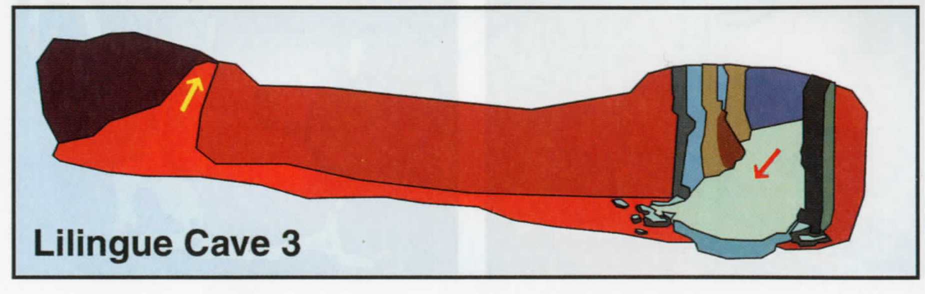

Lilingue City
教會
宿屋
技師之家
雜貨屋
加達之家

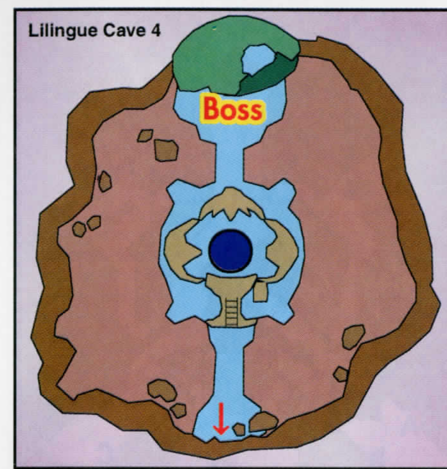

A
B
C
Lilingue Cave 1

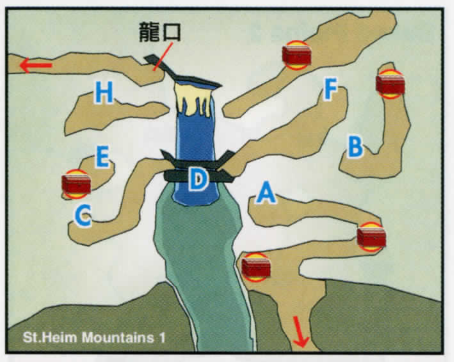

Boss
Durham Cave 3

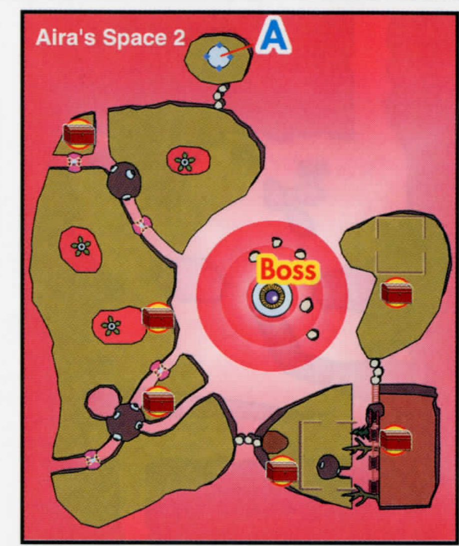

Baked Plains 3

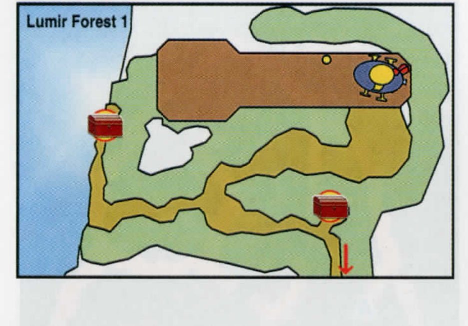

Durham Cave 2

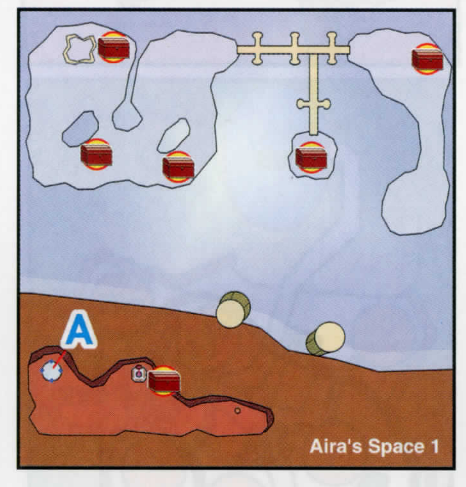

Lilingue Cave 3

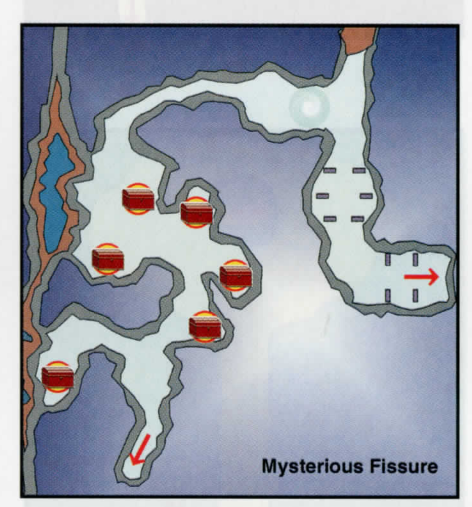

Lilingue Cave 4
Boss

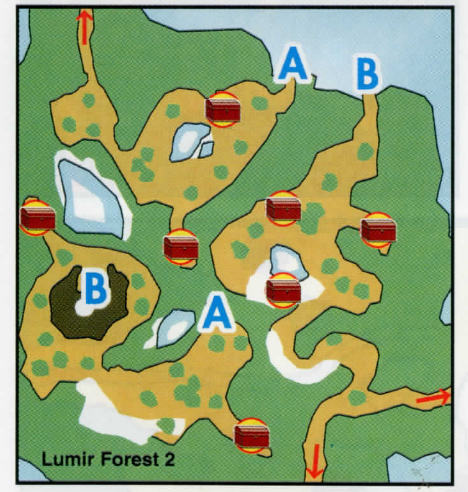

龍口
H
F
E
B
D
A
C
St.Heim Mountains 1


Aira's Space 2
A
Boss

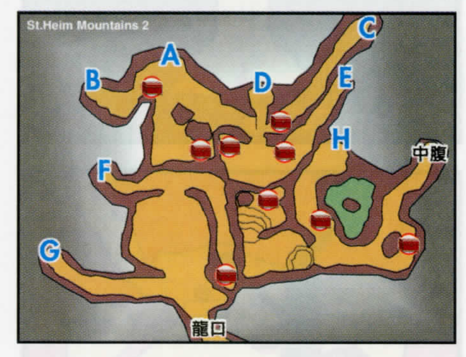

Lumir Forest 1

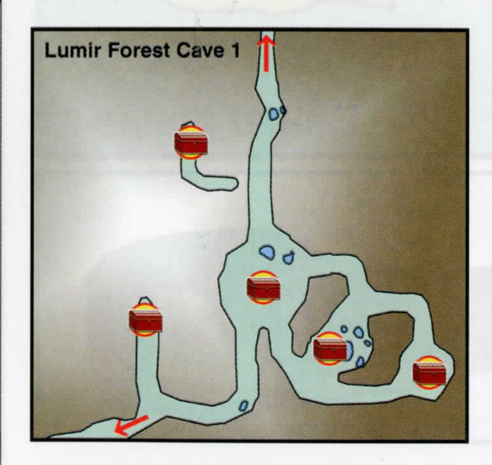

A
Aira's Space 1

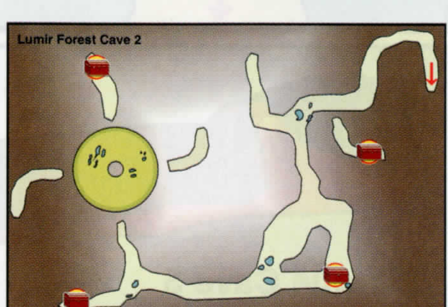

Mysterious Fissure


A
B
B
A
Lumir Forest 2

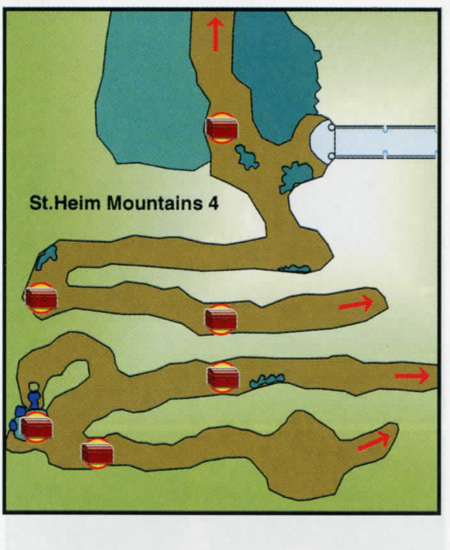

Mirumu Village
愛娜之家
村長之家
公民館
雜貨屋
宿屋

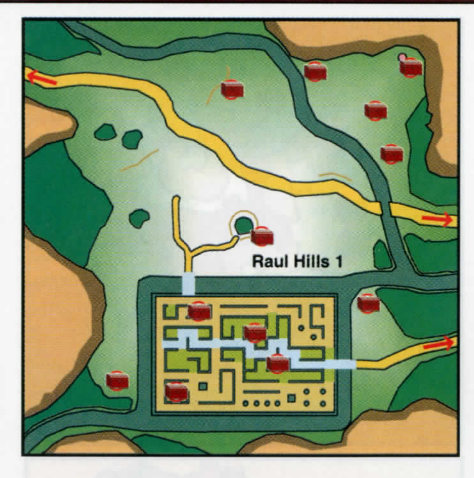

St.Heim Mountains 2
C
A
B
D
E
H
中腹
F
G
龍口


Lumir Forest Cave 1


Lumir Forest Cave 2

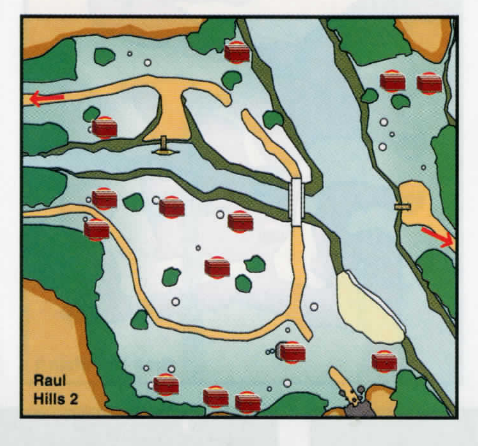

St.Heim Mountains 3

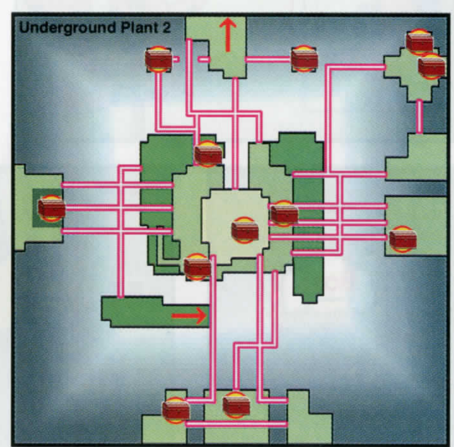


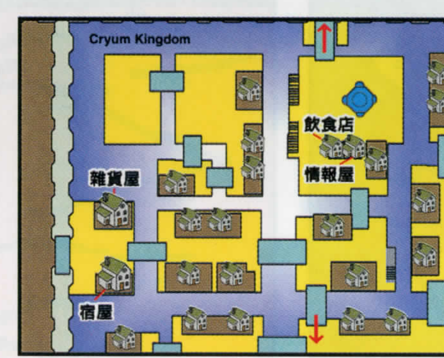


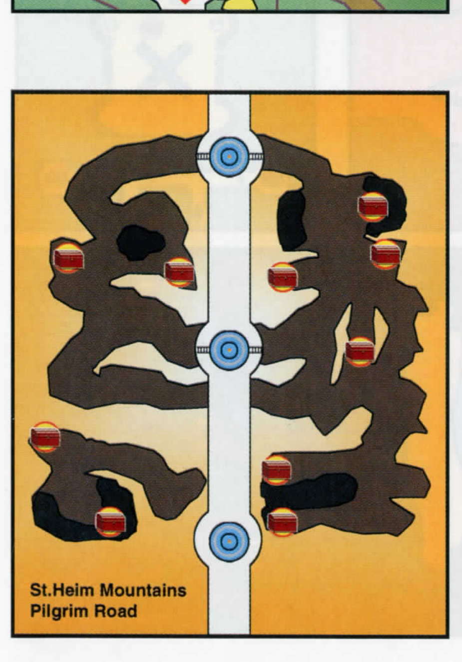
Underground Plant 1

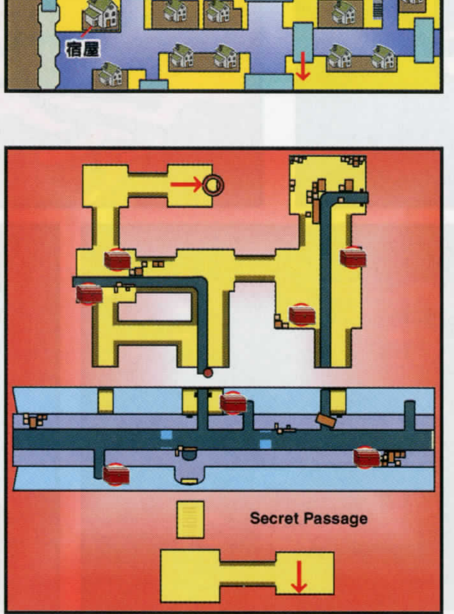
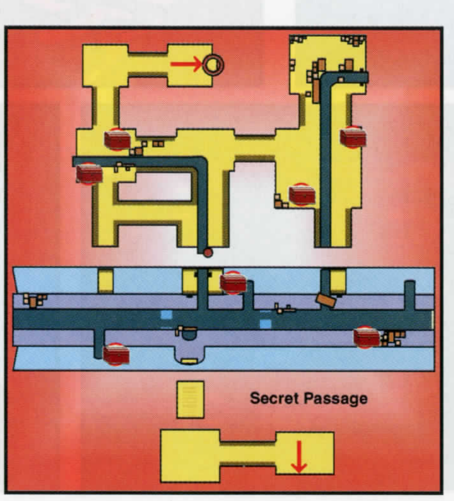
St.Heim Papal State
圖書館
宿屋
雜貨屋

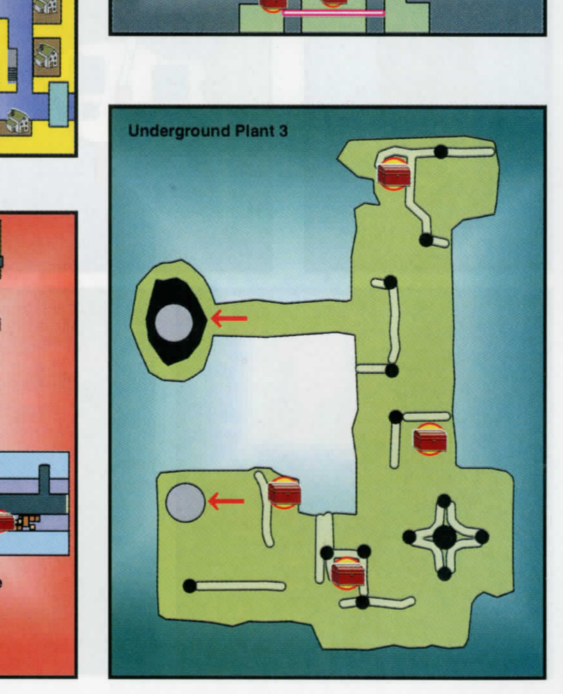


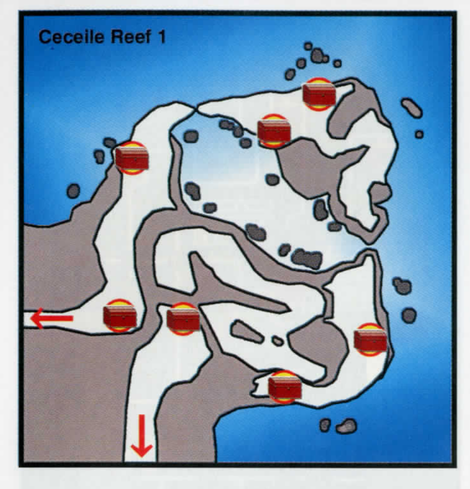


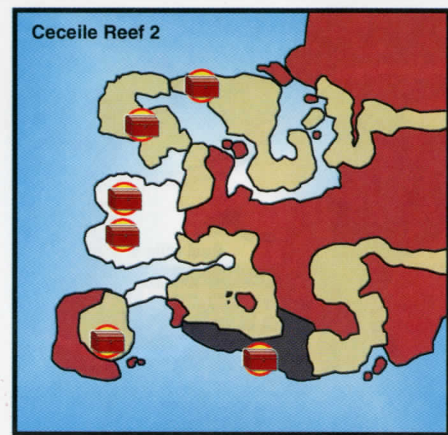


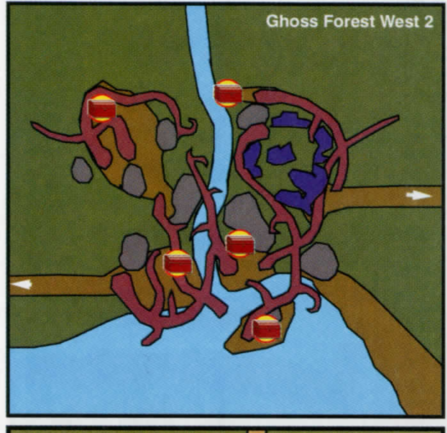


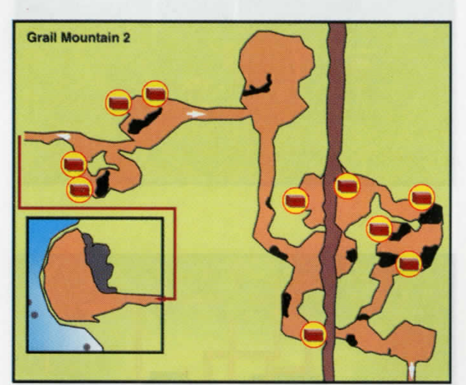



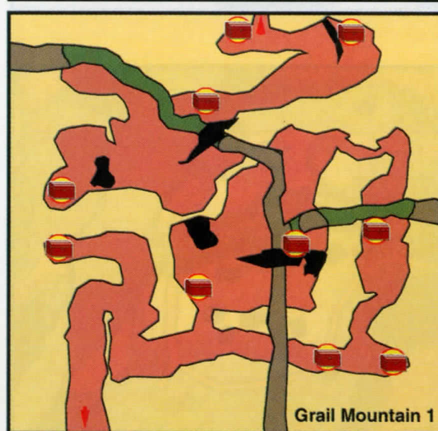


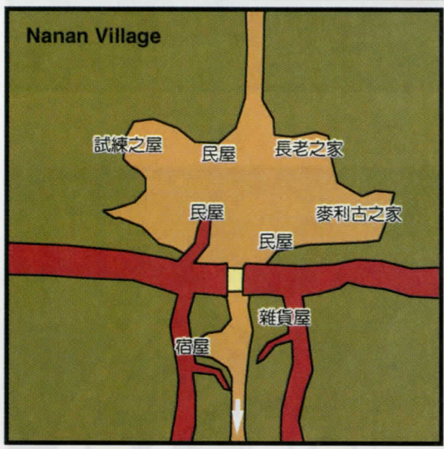

Ceceile Reef 1

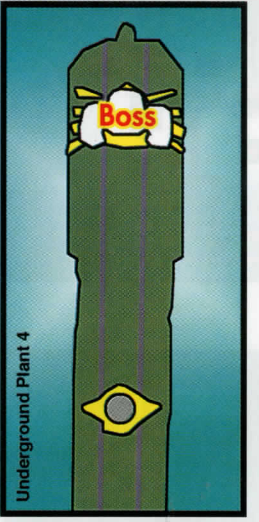

Ceceile Reef 2

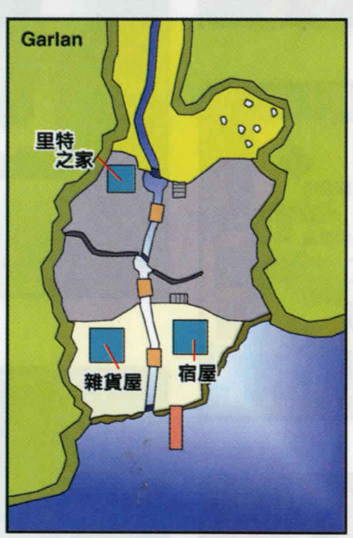

Ghoss Forest West 2

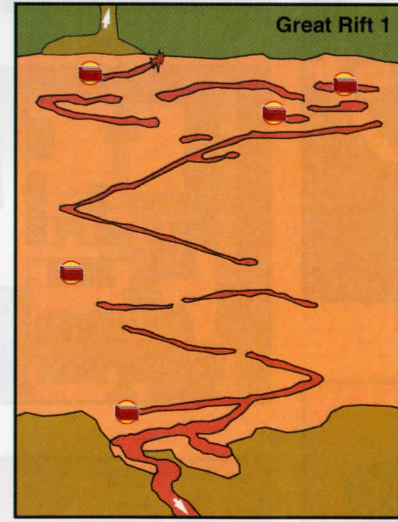

Grail Mountain 2

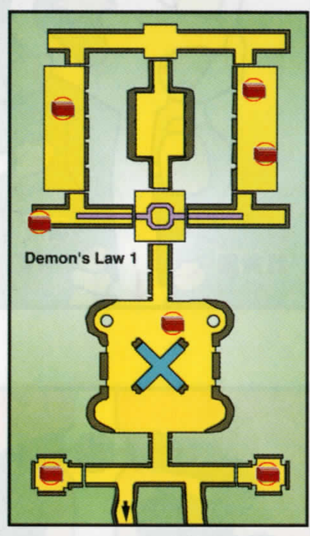

Grail Mountain 1


Nanan Village
試練之屋
民屋
長老之家
民屋
麥利古之家
民屋
雜貨屋
宿屋


Boss
Underground Plant 4

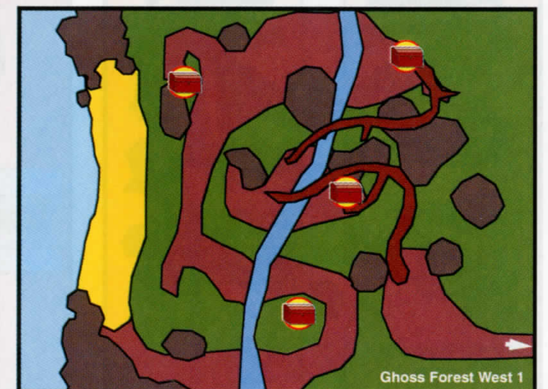

Garlan
里特之家
雜貨屋
宿屋

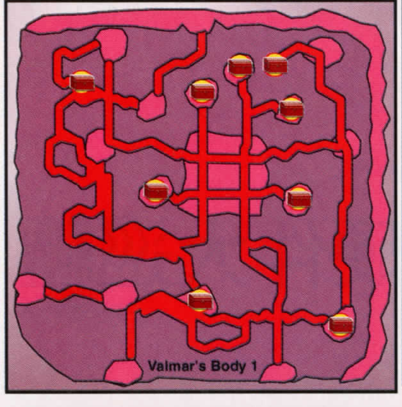

Great Rift 1

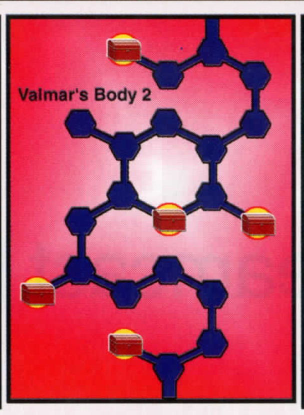

Demon's Law 1

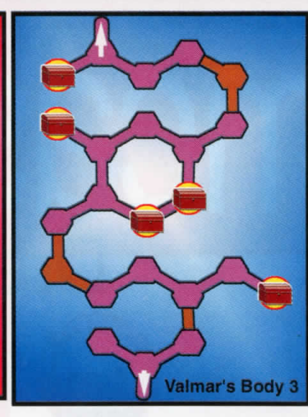

Ghoss Forest East 2

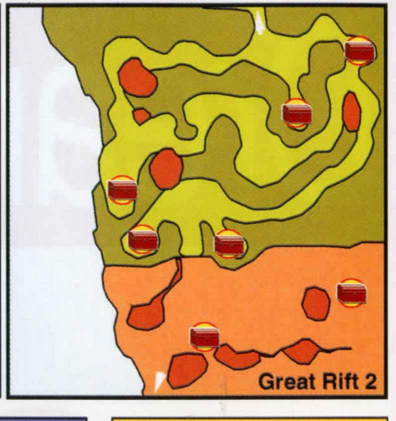

Ghoss Forest East 1

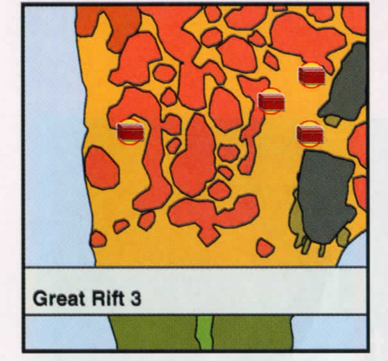

Ghoss Forest West 1

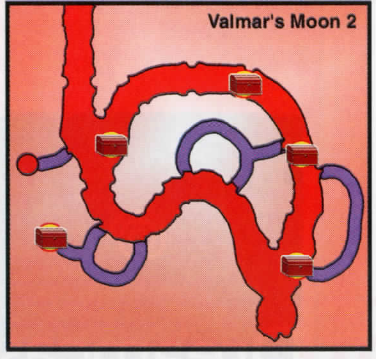

Valmar's Body 1

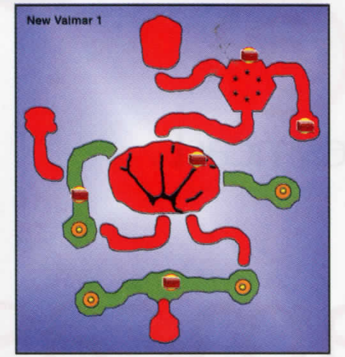

Valmar's Body 2

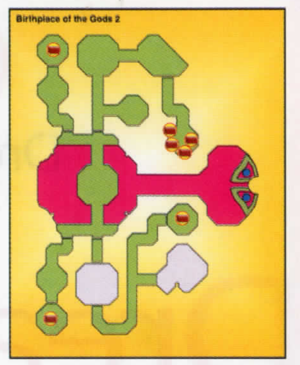

Valmar's Body 3

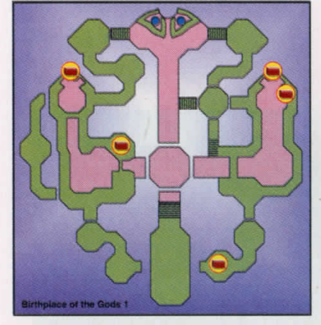

Great Rift 2

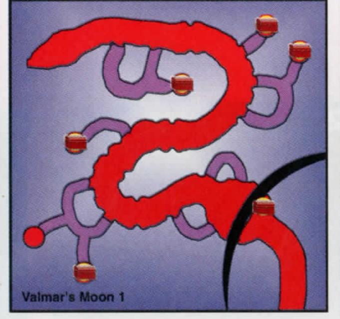

Great Rift 3

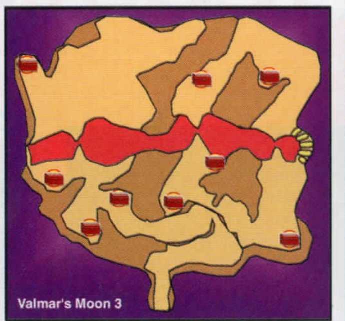

Valmar's Moon 2

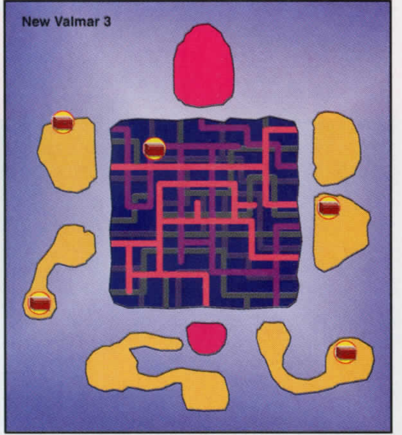

New Valmar 1

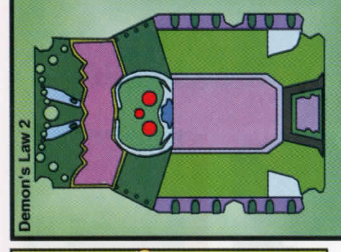

Birthplace of the Gods 2


Birthplace of the Gods 1

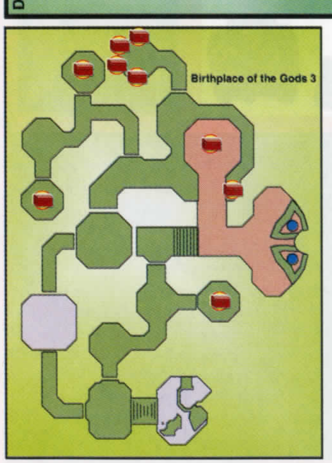

Valmar's Moon 1

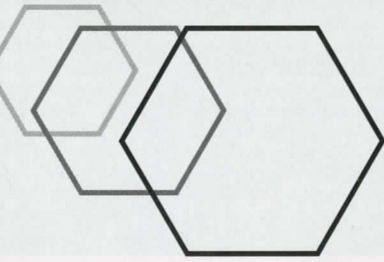

Valmar's Moon 3

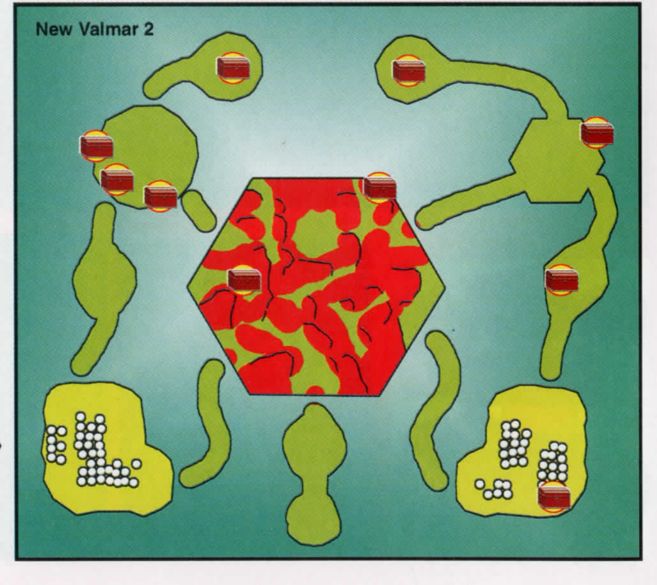

New Valmar 3


Demon's Law 2


Birthplace of the Gods 4


Birthplace of the Gods 3




New Valmar 2

Dreamcast 配件特集

Dreamcast 硬件大巡禮

Text:綿羊大王

新世代 Dreamcast 發售至爍爍三年，經典遊戲你大概都數得出，不過 Dreamcast 的配件你又知多少？Dreamcast硬件周邊有如天上繁星，襯托Dreamcast發放的耀人光芒，今期我們就為各位回顧 Dreamcat 所有硬體配件，再次見證 Dreamcast 的光輝史。







主體介紹

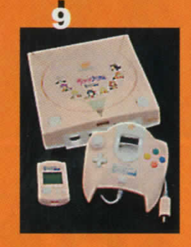
















1.日版(美版)Dreamcast 主機
2.歐版主機
3.網上訂購，限量100部的Dreamcast主機
4.Mazyora 特別版 Dreamcast 主機
5.Hello Kitty 版 Dreamcast 主機，有粉紅色及藍色兩款
6.Seaman 版 Dreamcast 主機
7.Seaman Chirstmas 版 Dreamcast 主機
8.Bio- Hazard Code Veroncia 版 Dreamcast 主機 Bio- Hazard Code Veroncia S.T.A.R.S 版 Dreamcast 主機
9.櫻大戰版 Dreamcast 主機
※基本主機套裝連AV線、電源線、手制及 VMS

售價：19900 日圓
機能：SH-4 CPU、
12 倍速 GD-Rom、
16777216 色顯示、
2 塊 64Mbit SD-Ram、
64 頻道音效處理、
Power VR Second Generation 圖像處理

相信沒有人會覺得陌生吧??Dreamcast主機，原裝主機純白色，日及美版主機與歐版的Dreamcast標記有分別，日及美版都是原色標記(橙色)，而美版卻是藍色的，比較特別。另有多款以遊戲題材推出的特別版主機，或可替原裝主機換上不同不同顏色的Dreamcast外殼，色彩繽紛。除基本主機套裝，特別版大多連同其他硬件或軟件一併發售，價錢也不等。

AV 配件





10.AV 線
售價：Stero線售1500日圓，Mono售500日圓
Dreamcast 基本配件，影像和音源輸出設備，輸送影音到接收器材，顯示畫面與聲音。

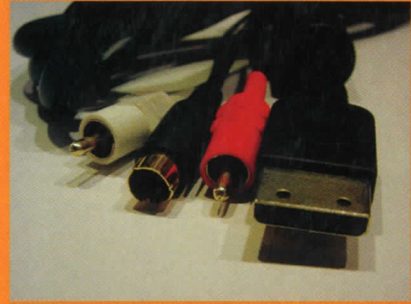
11.S 端子線
售價：3000 日圓
同樣是影像和音源輸出設備，透過光纖輸入，將輸入過程中所有質素流失降到最底程度，讓接收器材顯示出更高解像度面。

12.VGA Box
售價：7000 日圓
透過 VGA Box 將影音輸進電腦螢光屏，解像度提昇到 640 X 480，畫像比任何電視漂亮，比任何同類型AV配件為佳。

13.Dream station
非官方製VGA Box，機能同VGA Box，分別不大。

◆ Dreamcast 音聲接續線
售價：800 日圓
VGA Box 共用配件，將聲音另行輸入電腦的 Speaker。

◆ Dreamcast Midi Interface Cable
售價：3000 日圓
讓 Dreamcast 連接到市面的 MIDI 器材上，增強 Dreamcast 的互動面與娛樂性。









控制器 Controller

手掣類





14.原裝手掣
15.千禧版紀念版手掣
16.初回限定版手掣
售價：2500 日圓
Dreamcast手制，原裝手掣純白色，隨主機附送。另有四款千禧年紀念版透明手掣，有粉紅色、藍色、黑色及綠色供選擇。此外還有一款限定，印有「2001 WINTER NEW CENTURY」字樣，版手掣手掣可配備VMS記憶咭和震動器。





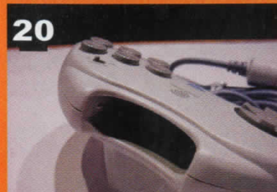
17.Austro Pad
非官方手掣，Performance製，功能同原裝手制。手掣靈敏度略遜原裝手掣制。有藍色、黑色和紅色三種供選擇，對應 VMS 和震動器。
18.Quantum Fighter Pad
非官方手掣，InterAct 製，基本功能同原裝手掣，不過 L 和 R 鍵改放到手掣前面。手掣另有連射功能，並能記錄程式，重複輸入指令。雖然手掣功能比原裝多，不過靈敏度和手感都差，對應 VMS 和震動器。








19


20


21



22




23


24

19.ASCII Pad Fighting Type
20.ASCII Pad Fighting Type Special Capcom Version
21.ASCII Pad Fighting Type Special SNK Version
售價：普通製售 2680 日圓，特別版售手摯各售 3300 日圓

ASCII製Dreamcast手掣，格鬥遊戲專用。手掣帶震動機能，可隨意開動震動器，不過要留意控制器只有一個插糟。手掣刪去 Analog 及 L 和 R 鍵，方向控制加以改良，方便格鬥遊戲的指令輸入，並以 Arcade Stick 為基準加入 Z 和 C 鍵，手掣面上總共有六個鍵排列，迎合時下指令多多的格鬥遊戲。手掣除原祖版本 ASCII 亦推出了兩款特別版 Pad，Capcom Version 以「Street Fighters」角色作封面包裝，與及以「King of Fighters」角色包裝的「ASCII PAD Fighting Special」。兩款手掣附送有關遊戲角物的必殺技卡片，十分精美，迷倒不少鐘情該兩大格鬥遊戲的玩家。

22.Arcade Stick
售價：5800 日圓

搖捍控制器，俗稱街機手掣，格鬥遊戲專用。Arcade Stick 保留手掣上原有的四個基本鍵，將手制的 L 和 R 鍵改為 Z 及 C 鍵，六個鍵排放，方便輸入格鬥遊戲的各個指令，是格鬥迷的必需品。

23.ASCII Stick Special Capcom Version
24.ASCII Stick Special SNK Version
售價：7300 日圓

搖捍控制器，基本功能同 Arcade Stick，靈敏度和手感也好，不過與原裝 Arcade Stick 略有差別，也是 Arcade Stick的另類選擇。ASCII Stick與手掣同樣分成兩款，同樣有以「Street Fighters」角色作封面包裝的Capcom Version 及以「King of Fighters」角色包裝的「ASCII PAD Fighting Special SNK Version。兩款手掣也附送有關遊戲角物的必殺技卡片，十分精美，迷倒不少鐘情該兩大格鬥遊戲的玩家。

專用控制器類



25




27



26
28
29

25.Dreamcast Gun
售價：3000 日圓

對應光線槍，射槍遊戲專用。光線槍對應VMS或震動器，震動器發出有如實彈射擊時產的後撞力，更刺激。光線槍亦對應 VGA Box。槍上設有「Start」，「B」制和方向制，方便玩家在 Dreamcast 的機能 Menu 用方向制選項。

26.Virtual On 專用控制器
售價：5800 日圓

遊戲Virtual On專用控制器，兩枝搖桿有不同功能，同樣用以控制遊戲內具特別操控的機械人，玩法特別。控制器同樣對應震動器及 VMS。

27.沙槌及對應毯
售價：7800 日圓

遊戲「Samba De Amigo」系列專用控制器，沙槌及對應毯應用最新感應系統，完全仿製街機版遊戲，讓玩家安在家中亦能享受街機感覺的「Samba De Amigo」。

28.跳舞毯

Konami製，遊戲「Dance Dance Revolution」系列專用控制器。對應毯讓所有對應鍵平鋪到地上，使用者可以踏上跳舞毯用雙腳進行遊戲止，推出當時曾經烘動一時。另外對應部份指定遊戲。

29.Pop`N Music 專用控制器

遊戲「Pop`N Music」系列專用控制器，控制器完全仿照街機製造，九個制排列讓玩家清楚知道遊戲玩法。























30.ASCII Mission Stick
售價：7600 日圓
　　ASCII製Mission Stick，主要供模擬飛行遊戲用，手制配備多項機能。可當手制用，具連射功能；左邊控制器乃飛行遊戲專用；中間多個排列制可當手制用；右邊一個控制器則可當作Dreamcast Mouse，用途極廣。控制器同樣對應VMS和震動器。

31.Racing Wheel
售價：5800 日圓
　　Thrust Master製，法拉利認可，賽車遊戲專用控制器。對應VMS，性能良好，比同類型控制器為佳。可利用擴張插口配上腳踏，享受真正駕車感覺。

32.Concept 4 Racing Wheel
　　非官方製，賽車遊戲專用控制器，基本功能同Racing，配有震動功能和腳踏。

33.魚杆
售價：5800 日圓
　　釣魚遊戲專用控制器，功能同街機，控制如真實魚杆無異，內置雙震動器以表現過程中魚兒上釣時掙扎的真實感覺。

34.Mic Device
售價：2500 日圓
　　用以收音，對應部份以音聲操控的遊戲，最經典莫過遊戲「Seaman」。亦可上線中利用Mic與其他網友對話溝通。

記憶卡類





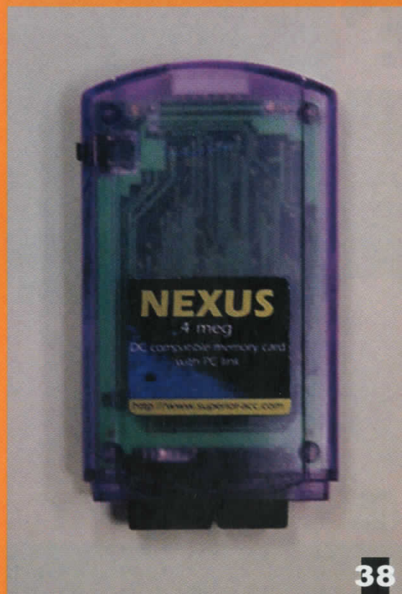


35.VMS 記憶咭
36.彩色記憶咭
37.Sonic Adventure 2 記念版 VMS
　　原裝記憶咭，Visual Memory。200 Block儲存空間。設有液晶畫面顯示，備有多項機能。可設定時間，管理記憶，又或者在遊戲中下載小遊戲。VMS運用二顆CR2032編號電池，電池壽命能供使用約130小時，備用長達3個月。原祖Visual Memory為純白色，最近有多款新版本VMS，有多種顏色以供選擇市面亦有VM外殼發售，你可替VMS換上新衣裳。每套VM外殼均附送電話繩。　未來會有Sonic Adventure 2與櫻大戰3紀念版記憶咭。部份VMS記憶卡備有迷你遊戲，不過迷你遊戲佔位，該類記憶卡純容量僅有60餘Block，但玩家可刪去迷你遊戲，將記憶卡回復200 Block容量。











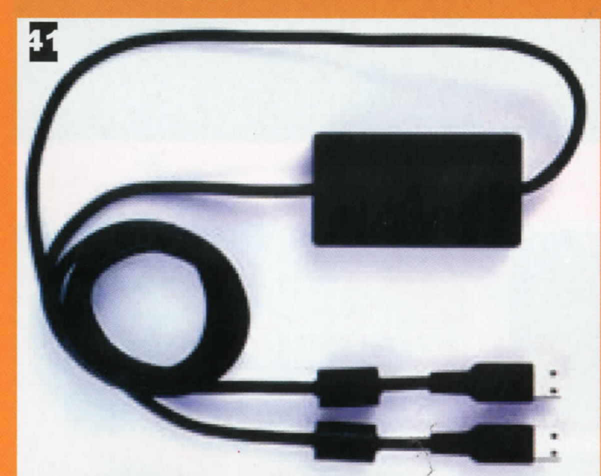
37.4X Memory Card
售價：4800 日圓
大容量記憶咭，但刪去液晶顯示畫面。4 個 200 Block 儲存空間，分成四頁，自由存取，記憶卡上四盞燈用以顯示頁數。該記憶咭有些微問題，由於液晶顯示畫面，所以不能對應部份需要 VMS 進行的遊戲，並且，不能在部份遊戲之中轉頁。另有早前在 D-Direct 預訂 PSO 附送 Phantasy Star Online 紀念版 4X Memory Card。

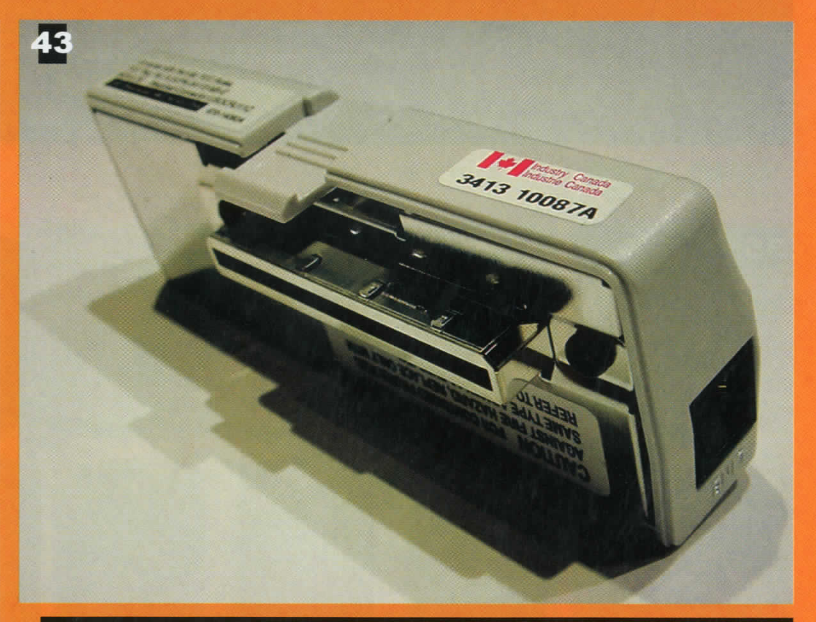
38.4M Memory Card
非官方製，可視為官方 4X Memory 前身，功能同 4X Memory 卡，不過缺少四盞燈顯示頁數。同樣有 4 個 200 Block 儲存空間，分成四頁。功能比 4X Memory 卡還要好，撇除未能儲取 VMS 迷你遊戲，記憶卡可以在所有遊戲中轉頁，性能佳，記憶損壞機會少之又少。

39.震動器
售價：1800 日圓
非記憶卡，同樣插於手制上的插糟，在遊戲指定地方發出震動，增加遊戲的臨場感和刺激程度。

40.DC VMS/Mem Game Saves Exchange Drive
VMS 轉換器，可以將兩張 VMS 的記憶互相交換，或將轉換器接駁到電腦上，下載互聯網上的遊戲資料和遊戲記錄。

Online 類







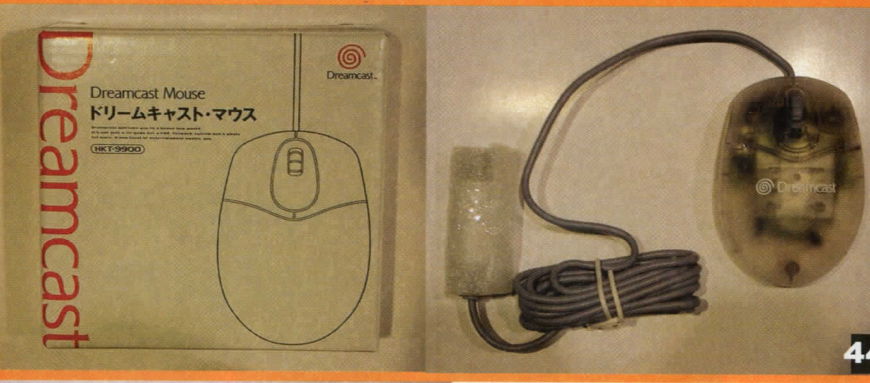
41.通訊對戰 Cable
供遊戲對戰專用，連接兩部Dreamcast主機，供玩家各自利用獨立的熒光幕對戰。

◆ Modular Cable
廷長線，用以接駁電話線，全長 15M。

42.Modem
Dreamcast Modem，日與歐版上線速度每秒36.6K，美版則達56.6k，Dreamcast 上網必需。

43.Broad Band Adptor
配件讓Dreamcast連上高速網路，以高速連線，以Modem倍速計下載資料，是上網的恩物。

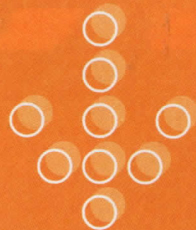




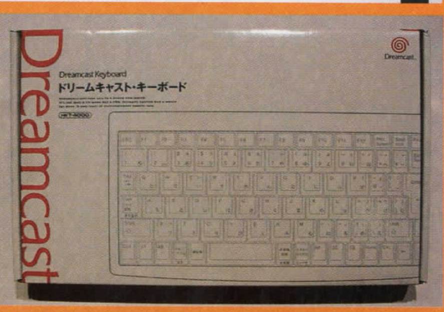














44.Mouse

售價：2500 日圓

Dreamcast 用 Mouse，主要用以上網，也對應部份遊戲。Mouse 備有左右兩鍵，更具新潮的捲軸鍵，靈敏度也高，不遜色電腦 Mouse，十分實用。

45.Dreamcast Keyboard

46.特別版 Keyboard

47.原祖 Dreamcast Keyboard

售價：4500 日圓

Dreamcast 用 Keyboard，除供上網用以外亦支援僅 The Typing Of The Dead 該個遊戲。配件以真實 Keyboard 彷製，所有字母、附號排列都與電腦 Keyboard 無異。舊款白色 Keyboard 在早前已停止生產，現在常見的都是新生產的透明 Keyboard。最近則有新推出，比較小巧的新版黑色 Keyboard。

48.DreamEye

售價：14800 日圓

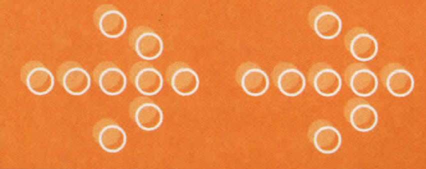
Dreamcast用數碼攝錄機，重62g，另電池重 28g。電源可以靠 Dreamcast 提供、DreamEye 配給的充電池或是兩顆 3A 電池。DreamEye備有2個迷你遊戲；可攝取約25秒動態電影或約 31 幅靜態相片，並可調較畫面光暗，鏡頭距離。攝錄後的圖像可存取到 VMS，再上線上載給其他網友。此外，也可以利用 DreamEye 在網上與其他人作視像會議，用途面極廣。

特殊周邊









49.Bleem! for Dreamcast

非官方製，Dreamcast版Playstation模擬器，利用這配件即可在Dreamcast上玩到大部份的Playstation遊戲。配件分為四個版本分別推出，每個版本對應100個 PS 遊戲。

50.Dream Station

非官方製，另一款Dreamcast版Playstation模擬器。比Bleem! for Dreamcast 更佳，利用這配件即可在 Dreamcast 上玩到所有 Playstation 遊戲。

51.Neo Geo Pocket 連接線

售價：2800 日圓

將 Neo Geo Pocket 接駁到 Dreamcast，增加 Dreamcast 的互動面。

52.Neo Geo Pocket Color

售價：8900 日圓

名遊戲廠 SNK 製作，手提遊戲機。可接駁 DC，獨立對應「King of Fighters」系列，可以將上載到DC或下存到Neo Geo Pocket，增加遊戲的娛樂性。



GAMEPLAYERS EXTRA



今期首選

TEXT:綿羊大王



真三一萬能俠對Neo三一萬能俠

熱血經典真三一萬能俠經已於12月23日由DYNAMIC ASIA MULTI H.K.為香港代理推出，經已有售，售38元。本來在上期就想為大家介紹，但延至今期才作介紹實在抱歉。今輯「真三一」依然魅力四射，絕不容錯過!!

© 永井豪・石川賢/DYNAMIC 企畫.早乙女研究所



「真三一萬能俠對Neo三一萬能俠(即Getter號，港譯無敵3X1)」故事時光倒流，在上一輯「真三一萬能俠•世界末日」之前，是另一套重新空想製作的「真三一動畫」。故事在三一戰隊與恐龍帝國「哥魯」帝王最後一戰中立腳。一開始，龍馬又再瘋狂，隼人和早乙女博士忙於守護地球最後武器「真三一萬能俠」，只餘武藏一人支撐大局。武藏與原著漫畫一般在戰役中引爆三一爐心與恐龍帝國玉石俱焚。

在五年後，隼人恐防恐龍帝國捲土重來，組成Neo三一戰隊，卻苦尋不獲有能力駕御Neo一號機的成員，隼人挺而走險到地下博擊擂台尋機師。那裡，他遇上有如是龍馬影子的「一文字 號」。不料恐龍帝國亦與隼人同樣目的，希望俘擄強者號為他們辦事，「號」當機立斷，乘上Neo戰機，成功合體，擊退恐龍帝國，正式加入三一戰隊。另一邊廂，恐龍王「哥魯」正爭取時間療傷，不久將來再攻打世界，第一集也結束。

總括，今集新故事與上一輯「世界末日」同樣精采。主角「號」酷似龍馬，野性十足。論主角，今集Neo戰隊比上一輯熱血，並不像上輯般新戰隊比舊戰隊比了下去。另外，故事中有交待「機戰系列」傳統——使用必殺技時必須大喊口號的由來。

下一集，故事將發展至美國，大配角西部牛仔「Jack」兄妹亦會騎上新機械人血戰恐龍帝國，想知道最新有關情報和動畫資料請繼續留意漫動作!!

近年動畫「GUIDE」Vol.2「餓沙羅鬼GASARAKI」



© SUNRISE

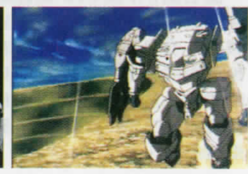
今期，我們為大家送上一份補上的聖誕禮物——於98年推出的SUNRISE傑作——「餓沙羅鬼GASARAKI」。

動畫由DYNAMIC VIDEO代理，全日語立體聲，中文字幕。全套動畫原價至少$300，但我們四出搜括一流動畫途中，竟偶然於旺角與及銅鑼灣一帶地區發現全26話，13張VCD的「餓沙羅鬼GASARAKI」竟然只售$100，所見數量有限，絕對正版，經驗證後見解像度也高，精打細算的動畫迷有心絕不宜遲。

「餓沙羅鬼GASARAKI」一套動畫雖然名氣不高，不過製作卻見優秀。故事既現代又帶日本伝統色彩，風格與時代感酷似PS遊戲「前線任務Front Mission 3」。故事寫實描述現代世界，國家與科技戰爭，為開發更加完美的兵器，伝承天狗力量的「憂四郎」被日本軍備派系垂青，身兼秘密兵器雙腳行走型機械人Tatical Armor(TA)測試機師，另一邊，為實踐家人對軍事的夢想，無奈召喚「某個東西」。在無意識的召喚儀式之中，憂四郎在精神意識被一個巫女打扮的少女相阻:「不要召喚恐怖!!」憂四郎回復清醒，憑力量中止儀式，但那少女是??無容思考餘地，剛才毀天滅地的召喚儀式引起各國關注，成為世界大戰的盜火線，情況一發不可收拾，三流國巴基斯竟然相繼擊退強大的聯合軍，據情報所知巴基斯坦似乎由某些渠道獲得TA技術，於是憂四郎在猶豫之間又被調派到另一個戰場。戰場中，謎之少女「美晴」又告知憂四郎真正的「憂四郎」經已在多年前死去，那憂四郎又是??憂四郎開始追尋真相...以後的精采劇情留待讀者發掘。

Sunrise作品經已是信心保證，再者，「餓沙羅鬼GASARAKI」作畫和劇情寫實出色，加上一流聲優陣(獅子王「檜山 修之」配「憂四郎」，藤崎 詩織「金月 真美」配女主角「美晴」)，作品絕對物超所值，動畫迷不容錯過。



精選動畫時間表

(1月10日至1月23日)

星期一至五

無線電視翡翠台

09:20	至net小人類(重播)(連四驅兄弟Champion)☆☆
09:30	奪寶雙子星(重播)/1月3日起轉播新節目
10:00	多啦A夢(重播)
10:15	新機動戰記(重播)/1月19日起轉播新節目
15:10	鬍子叔叔(重播)
15:40	超人帝拿(重播)☆
16:20	至NET小人類(連四驅兄弟Champion)☆
17:05	超級小黑咪(奉星期一、三、五)/福星大咀鳥(奉星期二、四)☆
01:15	吹波糖危機2040(逢星期五)

亞洲電視

16:00	小露寶 ☆
16:30	銀河飄流外伝(OVA版本)/1月19日起轉播新節目
17:25	爆烈戰士

周末

無線電視翡翠台

09:30	丁滿與彭彭歷險記(重播)
09:55	安妮記趣
10:20	小魔女DOREMI☆
10:50	YO!我係馬騮精(重播)
11:20	百變小櫻MAGIC咭(重播)☆
11:55	少女革命☆☆
16:00	機甲小寶(賽馬日暫停播放)☆
16:30	夢幻戰隊(賽馬日暫停播放)
17:00	週末青春派(賽馬日暫停播放)
17:30	反斗小王子(重播)(賽馬日改延至17:50分播放)☆
18:00	忍者亂太郎(重播)
02:30	熱門小馬(重播)(賽馬日改延至零晨04:55分播放)☆

亞洲電視

09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:25	超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:30	BB與我

週日

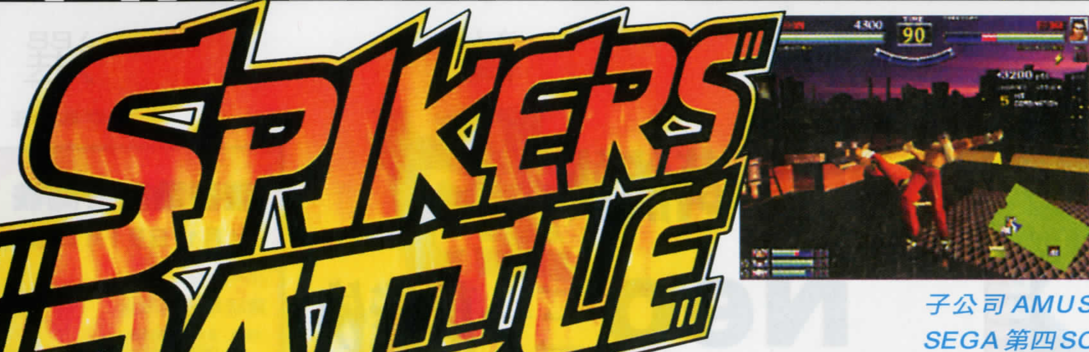
無線電視翡翠台

06:00	種子特務Blue Seed☆
09:30	勇者警察☆☆
09:55	機動戰士0083☆☆
10:25	數碼戰隊
15:00	新編伊索寓言
15:30	中華一番(重播)(賽馬日暫停播放)
16:00	機甲小寶(重播)(賽馬日暫停播放)☆
16:30	夢幻戰隊(重播)(賽馬日暫停播放)
17:00	大食懶加菲貓(重播)(賽馬日暫停播放)☆
17:30	反斗小王子(重播)(賽馬日改延至17:50分播放)☆
17:50	時空小偵探

亞洲電視

09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:00	相聚一刻☆
17:30	BB與我
23:50	遊戲王☆☆
00:20	金田一少年事件簿☆☆

(由於節目調動關係，以上節目播放時間可能與實際時間表有出入，所有節目播放時間以電視台最後公報為準)



SEGA（AMUSEMENT VISION）/ FIG / 1～4P
推出日期：預定春季
基板：NAOMI
開發度：70 %

通訊對戰 BATTLE ROYALE

TEXT：KOTARO

由名越稔洋領軍的SEGA子公司AMUSEMENT VISION（前稱SEGA第四SOFT研究開發部）開發的通訊動作遊戲《SPIKE OUT》，繼九九年推出的強化版本《～FINAL EDITION》之後，今年春季，《SPIKE OUT》系列正統後繼之作，將會再度捲土重來，而且更會以一個全新的姿態和大家見面，至於代號就是——「SPIKERS BATTLE」！



WHAT'S《SPIKE OUT》？

在一九九八年中推出的《SPIKE OUT DIGITAL BATTLE ONLINE》，是業界首個可以提供四人同時參加及互相協助的網絡型通訊動作遊戲，由於遊戲中的進行路線，完全由參加者自由決定，所以自由度遠遠超出同類型其他作品，加上劃時代的操作系統，雖然並無任何複雜的指令，不過同樣可以創造出各種變化多端的連續技，成為近年遊戲機中心內的主流作品之一。

SPIKEOUT FINAL EDITION

SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

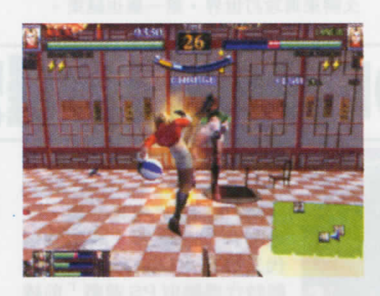
STORY

在美國鬧市商業區DISEL TOWN裏面，有一群滿腔怒火無處發洩的年青人組成的暴力集團，他們進行各種暴力毆鬥，而且更興起成為一個個大大小小的組織。

一日，一個稱之為BIG BOSS的傢伙，在經過周詳的部署底下，率領一個名為INFERNO的組織，以壓倒性的成員向DISEL TOWN進行了武力鎮壓，並且迅速成功接收和支配大部份城內的組織，至於其中只有四個人能夠幸免於難，為了阻止BIG BOSS實現支配DISEL TOWN的野心而抗爭至最後……

Check Point 1 四個只能活一個！

今次《SPIKERS BATTLE》與之前兩集《SPIKE OUT》最明顯不同的地方，也可算是遊戲的形式，其中會由以往的動作，搖身一變成為摔角式BATTLE ROYALE的對戰格鬥，每位參戰者也要為了生存而戰鬥至最後，由於對戰時的對手已經並非單純電腦控制的角色，因此以往一切由行動誘發的相應動作也會完全消失，換言之，只有真正的強者才可以成為遊戲中最後的勝利者！另外，為了打擊坐收漁利主義的參戰者，如果在法定時間之內，仍然未能夠分出勝負的話，遊戲就會以參戰者的得分來決定勝負，而且只要持續使用SHIFT移動或作出消極的行徑，得分也會自動下降，務求可以做到平衡每位參戰者的攻守行動。



Check Point 2 挑戰者出現！

除了各位熟悉的SPIKE、WHITE、LINDA和天心四位角色之外，今集更會有兩名女性角色光（HIKARU）、KITTY，以及GORN等四張全新的面孔出現，誓與TEAM SPIKE進行一次正面交鋒！

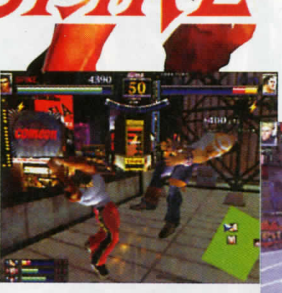


Original Game © SEGA,1998
© SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD.,2001



TEAM SPIKE

SPIKE



國籍：美國
年齡：27 歲
身高：185cm

遊戲中的主角，TEAM SPIKE 的領導者，也是前重量級拳手，所以招式主要以直拳為中心。

LINDA



國籍：美國
年齡：25 歲
身高：172cm

千金小姐一名，也是 TEAM SPIKE 裏面唯一的女成員，身手剛好與 WHITE 完全相反，擅於腿系方面的招式。

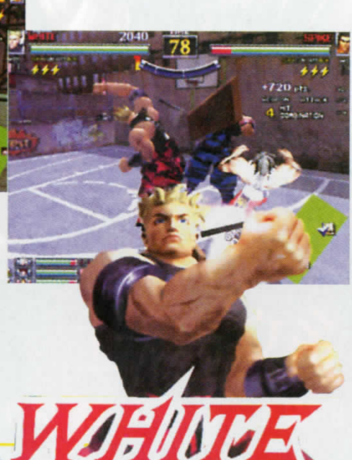
TENSHIN 天心



國籍：日本
年齡：28 歲
身高：193cm

冷靜、沉默寡言，與性格樂天輕浮的 WHITE形成水火不容的情況，由於天生身形高挑，所以使用的拳法也兼備距離和威力兩大特點。

WHITE

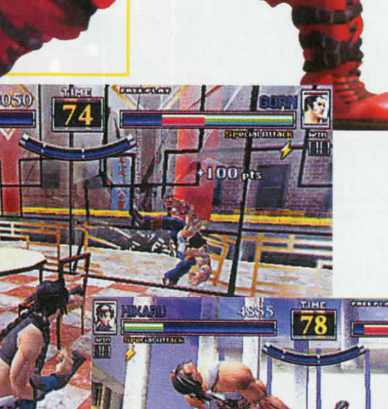


國籍：美國
年齡：25 歲
身高：185cm

前美軍成員，與 SPIKE 組織了 TEAM SPIKE，身手雖然欠缺靈活，不過攻擊力方面則屬於 TEAM SPIKE 之冠。

對抗勢力

HIKARU 光





國籍：不明
年齡：不明
身高：不明

衝著 TEAM SPIKE 而來的新勢力其中一名成員，現階段只知道光使用的格鬥術，可能是中國拳法，其他具體的詳細的資料則完全不明。



BLOODY ROAR 3

NAMCO / FIG / 1 ~ 2P
推出日期：發售中
基板：SYSTEM 246 版

※所有絕技以角色位於畫面左方為準
※(↓)箭附號代表緊按箭咀方向
※招表內所有含B鍵絕技必須獸化後方能使用
※Beast Drive 1：↓↘→↓↘→B
※Beast Drive 2：↓↙←↓↙←B

© EIGHTING 2000 © 2000 HUDSON SOFT ©(株)NAMCO

呼喚死亡的紋章

Bloody Roar經已推出，以下我們率先為各位讀者完全披露遊戲操作及主要角色絕技。

特殊操作

Quick Forward	→→
Back Step	←←
Dash	與對手保持一定距離→(→)
內外移動	內移動↓(↑)，外移動↑(↓)
獸化	人類形態中，B
Beast Drive	獸化後最強絕招
超獸化	Beast Gauge全滿時GPB or GKB
投技	上段投P+K or P+G，
	下段↓P+K or ↓P+G
解拆投	被投時立即P+K or P+G
Guard Break	每角色指定必殺技
Cancel	指定技中G
Guard Attack	↓↙←P or ↓↙←K(因角色而異)
Air Combo	獸人時候轟起對手後跳起
Light Guard	上段冇動作，下段(↓)
Heavy Guard	上段G or (←)，下(↓)G or (↙)
空中Guard	空中輸下Guard指令
伏下	緊按G，再↓(↓)
Escape	接近被對手擊中時→G
受身	浮空時P+K
倒地後起腳反擊	倒下中K
倒地後移信位	倒下中(→) or (←) or (↑) or (↓)

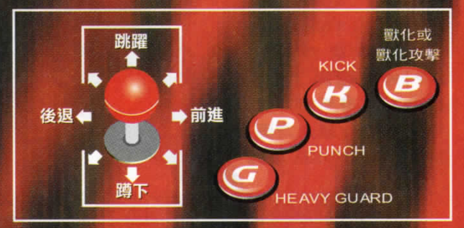
獸化利點

- 體力回復
- 攻擊力及防禦力上昇
- B鍵變成特殊攻擊鍵
- 連係攻擊技增加
- 對手防禦亦可削其體力
- 可使用Beast Drive(使用後獸化解除)

超獸化特點

- 集所有獸化利點
- 超獸化只能維持12秒
- 角色Speed Up
- 攻擊力增強
- 所有技也可Cancel
- 無限次使用Beast Drive
- 超獸化後Beast Gauge消失

基本操作



角色通常技(全角色通用)

P or K or B	
→	P or K or B
←	P or K or B
↓	P or K or B
↘	P or K or B
↙	P or K or B
→→	P or K or B
Dash(與對手保持一定距離→(→))中	P or K or B
伏下中(緊按G，再↓(↓))	P or K or B
轉身中	P or K or B
轉身中↓	P or K or B
↑	P or K or B
Jump 中	P or K or B
Jump 中→	P or K or B

角　色　技　表



XION

獸化：Unknown
Beast Drive 1：Out Break
Beast Drive 2：虛無奉獻第13編



投技

技名	指令
Vermilion Tower	P+K
Fifth Requiem	↓P+K
Air Slow	在敵手背後時P+K
Bloody Kingdom	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
Sublimatied Air	↓↘→P
Engage Clown	↓↘→K
Satellite Bariums	↓↘→B
Empress Ring	↓↙←P
Cannon	↓↙←K
Innocuous Mather	↓↙←B

連系技

技名	指令
Lunatic Lanser	PPK
Shadow Lanser	PP←K
A • V • E • L	PP↓PP
C • A • I • N	PPP
C • A • I • N 2	PPPP(可後接BBB or BBK)
Lost Babel	PPPKK↓K
Lunatic Sprial	PPPKKKK
Shadow Spiral	PPPKKK←K
Paradise Lost	(→)PPB
CRUSADER	←PP
Mobius	↘PPK
UROBOROS	↘PP←K

技名	指令
Dominion Moon	↙PP←KK
D	↙PP↓K
Dominion Axes	↙PP↑K
Baroque Smasher	↑PP
Velvet Chain	KKK
Chain Breaker	KKB
Guilty Chain	KK↓KKKKK
Mystic Link	→KPK
Mystic Lanser	→KP↓K
Mystic Chain	→KKK
Real Moon	←KK
Shadow Babel	→→KK←K
Lost Babel 2	→→KKK↓K
Spiral Babel	→→KKKKK
Shadow Babel 2	→→KKKK→K
Silhouette Moon	伏下中KK
Tyrant	BBB
Ravisher	BBK
Phantom	BPP
Phantom 2	BPP
Lost Babel 2	BPKK↓K
Lunatic Phantom	BPKKKK
Shadow Phantom	BPKKK←K
Exlusionary`s Arts	BKB
Murders Arts	BKK
Darkness Baron	→BBBB↑K
Nail Driver	↓BB
Nail Driver	↓BB
Barubaroi	→→BBB
Geo Da Ray	伏下中BB

ALICE



獸化:白兔
Beasst Drive 1：Mussy Rabbit
Beast Drive 2：Lifting Star Rain

投技

技名	指令
Reverse Frankensteiner	P+K
Jackknift Heel Edge	↓P+K
ALICE Pressure	在敵手背後時P+K
AIR Laid 空中時	↓P+K
Rabbit Stamp	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
Sprial Cube	↓↘→P
Jaw Slider	↓↘→K
Rabbit Slip	↓↙←B
Lily Slap	↓↙←P
Somerset Slash	↓↙←K
Swith Moonsault	↓↙←BB
Somerset	↓↙←B 貼牆時再B
Service	↓↘→K

連系技

技名	指令
Upper Slash	PPP→P
Thrust Rush	PPP↓P
Throuhg Punch Upper	→PP
Sway Kick Combo	←PK

技名	指令
Sway Kick Combo Low	←P↓K
Squat Pleats Combo	↓P↓K
Rabbit Step	↘PPP↓K
Rabbit Step Hammar	↘PPP↑B
Low Sway Combo	↙PK
Side High Kick	K
Pleats Reverse Low	KP↓K
Heel Edge Combo	KK
Heel Edge Combo High	KK←K
Heel Edge Combo Low	KK↓K
Heel Edge Combo Middle	KK→K
Arc Drop Combo Rush	→K↓P↓P
Arc Drop Combo	→K→K→K
Low Combo Twin	↓K↓K
Funny Chain	↘KKK
Funny Blast	↘KK↙B
Funny Somerset	↘KK←K
Lunar Combo	伏下中K→K
Triple Somerset	↓↙(←)KKB
High Rabbit Combo	BBB→B
Low Rabbit Combo	BBB↓B
Middle Rabbit Combo	BBB→B
Low Rabbit Rush Knee	(↓)BBBBB
Low Rabbit Rush Slider	(↓)BBKP
Low Rabbit Rush Ground 1	↘BBBB
Low Rabbit Rush Ground 2	↘BBB↓B
Low Rabbit Rush Somerset	↘BBB↓↑K

手足情深：孤高的共和領袖 Yugo；永遠守護弟弟的忍者 Bakuryu

YUGO

獸化：豺狼
Beast Drive 1 : Spiral Fang
Beast Drive 2 : King of Breaker

投技

技名	指令	變招
背負投	P+K	
Slip Down	↓ P+K	
裏投	在對手背後時P+K	
旋血牙	獸人時P+K	
Clinch	↓ ↘→P+K	
Critical Upper	↓ ↘→P+KP	
Turn Step	↓ ↘→P+K →K	
Style Change	↓ ↘→KK	後轉成必殺技 Flicker 形態

必殺技

技名	指令	變招
Quick One Two	↓ ↘→P	接↙ P or
Bloody Roar	↓ ↘→B	
Sliver Wolf Kunckle	↓ ↙←P	
Crescendo Somber	↓ ↙←K	
Flying Pubser	↓ ↙←B	
Meteor Slash	↓ ↙←B ↓ B	
Meteor Crash	↓ ↙←B 點牆時再B	
◆Flicker	↓ ↘→K 後可接以下絕招	
1.1 Basic	PPPP	
第一至第三擊後可接2.2 or 3.1 or 3.3 or 3.4 or 3.5，第一或第三擊後可接2和3所有招式，全四擊後則可接3.2		
1.2 Counter	←P	
2.1 Break Down	↓ P	接3.5
2.2 Lightening	→P	
3.1 Middle Range	↘P	接2.2
3.2 Final Upper	↑ P	
3.3 In Step	→K	
3.4 Out Step	←K	
3.5 Free Style	↑ K	

連系技

Feint Rolling	↙B ↓ ↙←B
Panzer Straight	→→KPPP
Heel Task	伏下中KK
Blind Blow	↘B →P
Double Wolf Kick	↙BB

連系技

通常系

P ，K or C1 or C7 or
→P ，C7 or C9 or C19 or C25
↘P ，C12
↙P ，C15
轉身中↓ P ，↘P
K ，C17 or C18
↓ K ↘K
↙K ，↘K or C4 or ↓ ↘→P(Quick One Two)
B ，P or K or C24 or C25 or C26
→B →P

專用連系技表

連系項	招名	指令	
C1	Blust	P	接K or C2 or C16 or C19 or C25
C2	Straight Second 1	P →P or ←P or ↘P or ↑ P or ↘K or ↓ B or C5 or C11 or C20	
C3	Quck Straight	P →P or ←P or ↘P or ↑ P or ↘K or ↓ B or	
C4	Counter Straight	P →P or ←P or ↘P or ↑ P or ↘K or ↓ B or C11 or C20	
C5	Strike Crash	接 ↙P	
C6	Short Hook	接 ↙P	
C7	Body Rush	接 ↙P or C8 or C10	
C8	Hard Break Blow		
C9	Straight Second 2	←B or ↓ B or C6 or C8 or C10 or C20	
C10	Champion Straight	←P 接 C11	
C11	Counter Blow	↓ P	
C12	Twin Upper	↘P	接P or C13
C13	Machine Gun Upper	↘P	接 ↘K or C14
C14	Final Machine Upper	↘P	
C15	Dragon Finish Blow	↓ P	
C16	One Two Body Upper	→P →P	
C17	High Kick Twin	K	
C18	Spiral Kick	↓ K	
C19	Side Kick	K	
C20	Back Spin High Kick	K	
C21	Nail Slash	K	
C22	Nail Slash Twin	B	
C23	Body Slash	B	
C24	Slash Low	↓ B	
C25	Twin Fang Dive	→B	
C26	Slash Upper	B	
C27	Slash Dive	B	



BAKURYU

獸化：地鼠
Beast Drive 1：分身火炎地獄
Beast Drive 2：土神覺醒四界陣

投技

技名	指令
崩身轉擊	P+K
裏轉	↓ P+K
裏飯綱落	在敵手背後時P+K
飯綱落	空中時 ↓ P+K
斬滅龍卷擊	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
雷光飯綱落	↓ ↘→P
煙幕彈	↓ ↘→K
頭豪苦突	↓ ↘→B
硬氣流擊破	↓ ↙←P
煙陣羅螺腳 1	↓ ↙←K
昇天擂	↓ ↙←B
煙陣羅螺腳 2	↓ ↙←K ↓
煙陣羅螺腳 3	↓ ↙←KP
天人飯網落	→←P
天人雷光腳	→←K

連系技

招名	指令
連刀刈足	PPK ↓ K
連刀落刀腳	PPKK
連刀月圓腳	PP ←K
連刀螺旋腳	PP ↓ K
連刀螺旋裏肘	PP ↓ KP
三連刀	PPP　接↘P
連刀浮身返	PPP ↑ P
三連刀螺旋裏肘	PPP ↓ KP
三連刀螺旋斬	PPPP(可後接B or ↓ ↘→P)
螺旋流影刃	PPPP →P
流影日輪腳	↘PK
流影崩擊	↘PP
流影此打	↘PB
流閃擂	→P ↙B
裂迅雪崩蹴	↘KKK
龍牙落槌半月落	KK →K
龍牙落槌圓月蹴	KK ←K
裂迅雪崩蹴	↓ KKK
裂迅草雷蹴	↘K ↓ K
裂迅刈蹴	↘K →K
月影返	→K →K ↑ P
疾風二段蹴	→→KK(可後接↓ ↙←K)
疾風雷電落	→→KKK ↓ KK
落雷	伏下中KK
毒搖支轉腳	B ↓ B
連搖	BB(可後接↘K)
毒爪影斬擊	BBB
連搖轉倒砲	BB ↓ B
毒突	→B ↓ B
毒閃轉倒砲	→BB ↓ B
毒爪流影日輪腳	→BBB ↘PK
邪舞牢頭豪苦突 1	→BBB ↘P ↓ ↘→B
毒爪流影日輪擊	→BBBB ↘PK
邪舞牢頭豪苦突 2	→BBBB ↘P ↓ ↘→B
毒爪銃連擊	→BBBB
骸裂	對手倒下時 ↓ BBBBB

心意六合拳繼承人：深藏不露的師父Long與徒兒Uriko

LONG

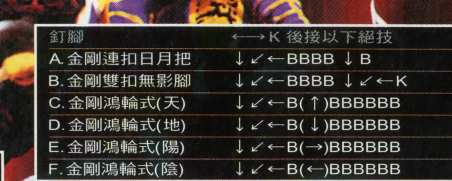
進龍 Long
獸化：老虎
Beast Drive 1：擢打頂肘
Beast Drive 2：猛虎硬爬山

投技

技名	指令
砲身發動	P+K
封跪膝	↓P+K
裏投	在敵手背後時P+K
踏身金剛捶	獸人時P+K
虎爪掌	→→PK

必殺技

技名	指令
箭疾步	↓↘→P
連環腿	↓↘→K
勁絕牙	↓↘→B
外門頂肘	↓↙←P
無影腳	↓↙←K
金剛碓	↓↙←B



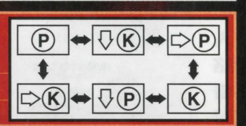
釘腳	←→K 後接以下絕技
A. 金剛連扣日月把	↓↙←BBBB ↓B
B. 金剛雙扣無影腳	↓↙←BBBB ↓↙←K
C. 金剛鴻輪式(天)	↓↙←B(↑)BBBBBB
D. 金剛鴻輪式(地)	↓↙←B(↓)BBBBBB
E. 金剛鴻輪式(陽)	↓↙←B(→)BBBBBB
F. 金剛鴻輪式(陰)	↓↙←B(←)BBBBBB

連系技

技名	指令
連捶環雲擊	PPP↑B
掌打旋腳	PK↓K
鴿子載肩	↘PP
虎爪旋腳	B↓B
爪掌環雲擊	BP↑B
天邊連華山	↙BB
背身連華山	↘BB
通天十字破	BBB
伏虎十字雙	BB↓B
十字羅漢	BB→B
連珠虎僕把	←→K→B↓P
釘腳靠爬山	←→K→B←B
◆釘腳虎僕把	↓↙←BPPPP 後接以下絕技
A. 金剛虎僕把	K→B→P
B. 連珠靠爬山	K→B←B

起手式

◆Long 六合鴻輪式
◆Uriko 六合鳳輪式



◆六合虎輪式起手式，任何攻擊開始亦可，一個循環後接六合虎輪式開始技。

P+B ↔ ⇩K+B ↔ ⇩P+B
⇨K+B ↔ ⇩P+B ↔ K+B

◆六合鴻輪式起手式，任何攻擊開始亦可，一個循環後接六合鴻輪式開始技。

◆六合鴻輪式，六合虎輪式開始技後接六合鴻輪式或六合虎輪式絕技。

技名	指令	備註
上步連開	→P	後接絕技1、6或7
雙扣腿	→K	後接絕技5
連捶挑頷	PPP	後接任何六合鴻輪式或六合虎輪式絕技
爪掌打	BP	後接任何六合鴻輪式或六合虎輪式絕技
掌打旋腳	PK↓K	後接絕技3
連捶單把	PP	後接絕技3、6、9或12
高蹴日月把	K	後接絕技5或11
伏虎日月把	↓B	後接絕技11
虎爪擊	←→PK	後接任何六合鴻輪式或六合虎輪式絕技

技名	指令
◆六合鴻輪式	
1. 打開	P
2. 斧刃腳	↓K
3. 單把	→P
4. 右端腳	K
5. 日月把	↓P
6. 左端腳	→K
◆六合虎輪式	
7. 絕爪	P+B
8. 下勢虎斬	↓K+B
9. 伏虎	→P+B
10. 飛燕腳	K+B
11. 斬捶	↓P+B
12. 里合腿	→K+B
◆特殊連系技，後接六合鴻輪式最終技或六合虎輪式最終技。	
橫拳	↙P
掌打旋腳	PK↓K
◆六合鴻輪式，六合虎輪式最終技	
崩拳	←P
翻身連腳	←K
裡門頂肘	→→P
旋風腳	→→K
前掃幻腳	↓↓K
連珠砲動	↓↓P
鴻雲輪	BB
六合伏虎	B↓B
六合衝天砲	B→B
靠山壁	→→B
半月刃	↓↓B
六合神龍腳	←←B



URIKO



獸化：半獸人
Beast Drive 1：吃驚貓轉
Beast Drive 2：鳳輪天舞 龍破天驚腳

投技

技名	指令
陰拿羅	P+K
崩身	↘P+K
螺旋銅落	在敵手背後時P+K
木端片	空中時↓P+K
天雲仙昇	獸人時P+K

必殺技

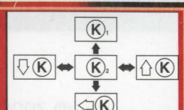
技名	指令
迸皇陣	↓↘→P
富嶽三十六文	↓↘→K
護附額掌	↓↙←P
飛燕落	↓↙←K
◆平和	↓↘→B 後接以下絕技
A. 洗面平和	P
B. 摩爪平和	K
C. 霹靂平和	BBB
D. 臆貓・改 甲	→
E. 臆貓・改 乙	←
F. 貓轉平和	↑B
G. 解除馬步	↓
◆扇天島落	↓↙←B 後接以下絕技
A. 扇天鳳舞	↓↙←B(↓)BBBBBBB
B. 扇天鳳翔	↓↙←B(↑)BBBBBBB
C. 扇天鳳翼	↓↙←B(←)BBBBBBB
D. 扇天鳳鱗	↓↙←B(→)BBBBBBB
E. 扇天風起	↓↙←BBBB

連系技

技名	指令
雷環烈空	PPPPP
雷環靠	PPPP→B
雷環烈空貓尾腳	PPPPKB
敬櫻鐮	↓P↓K
轉霸掃捶	→→PP
轉霸穿弓腿	→→KK

技名	指令
連貓爪擊	伏下中PB
連環腿	→KK
斤旋貓尾腳	↘KKB
蒼穹飛燕落 1	↓↙←K，擊中後←
蒼穹飛燕落 2	↓↙←K，擊中後B
爪襲貓舞	BBB
雷擊旋風貓尾腳	←BKB
◆六合鳳輪式起手式，任何攻擊開始亦可，一個循環後接六合鳳輪式開始技	
◆六合鳳輪式開始技以下絕技後接六合鳳輪式	
雷環天舞	PP←PP 接六合鳳輪式任何絕技
雷刃牙	PP↓P 接六合鳳輪式5
雷環陵王膝	PPPPKK接六合鳳輪式任何絕技
翡翠頂肘	→P 接六合鳳輪式2或3
旋風陵王膝	←KK 接六合鳳輪式任何絕技
陵王旋膝	轉身中K 接六合鳳輪式任何絕技
雷擊陵王膝	←BKK 六合鳳輪式任何絕技
◆六合鳳輪式以下絕技後接六合鳳輪式任何一招最終技	
1. 獨鈷/三鈷	P
2. 亂天華腳	←K
3. 窮鼠動山掌	→P
4. 草刺踢	↓K
5. 日月把	↓P
6. 雙爪腿降	K
◆六合鳳輪式最終技	
7. 天門開手	←P
8. 天震腳	←K
9. 連珠鳳動	↓↓P
10. 閻魔宣臨	→→K
11. 雪下連輪	↓↓K
12. 顎羅突	→→P

◆四方神五重，上下左右任開一個攻擊開始亦可，然後須箭咀經由K2（即K 攻擊），再須箭咀輸入其他指令(↓K or ↑K)，最多三擊。另K2後可接六合鳳輪式2、4或6。





真是十分抱歉，由於小弟的冒失，導致上期的專頁出了一些不必要的錯誤，在上期的電車GO！3通勤篇是以街機版的電車GO！3作為藍本，並非電車GO2。而小弟在此保證同類型的事件不會再次發生。好，道完歉後便為大家介紹將會在PS2登錄的遊戲，他們分別是《乘坐A列車去吧！2001》和《首都高BATTLE ZERO》。

主持人：LEONG

A列車で行こう2001

《乘坐A列車去吧！2001》

對應HDD！新世代的SLG遊戲！

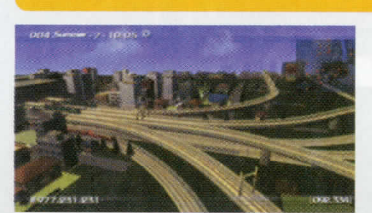
發售商：ARTDINK
售價:6800 日圓
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年3月8日發售預定
PS2/SLG/對應HDD和popegg

在2000年3月是PS2推出的大日子，上集《A6》更是和PS2主機同時推出的遊戲，而身為續篇的《A2001》繼續以鐵路沿線物業為主，到底這集會不會掀起新的熱潮呢？


◆非常漂亮的畫面。


◆在PS2旁的東西便是HDD。

© 2001 ARTDINK. All Rights Reserved


◆建設車站是重要的一環。


◆可在車站上看到人們的細緻動作。

HDD和「popegg」！

它們都是今冬發售預定的全新周邊機器，HDD的全名是「Hard Disk Drive」，主要用途是可將列車的種類增加，而今作的列車種類更超過50種呢！「popegg」的用途則和printer相若，主要是將遊戲內的圖片編印出來，令玩者得以保存。

細緻的風景和情報的重要！

在今集中，畫面方會造得更為細緻，還會增加新的車站和建築物，而重點更放在〝人〞身上，大家可在車站上看到人物的各種動態。要令鐵路網絡和都市發展完善，便必須要借助情報的幫助，透過情報便可得知周圍的發展狀況，從而作出適當的改善。

Emotional City System

在上集《A6》中，有一個叫「ECS」的系統，主要是以發展鐵路網絡為主，但除此之外，都市的發展亦是不能忽視的，只要城市發展良好便能令人口的數目增加，從而透過他們乘坐列車來得到可觀的收入。而今集中更會進一步強化這個系統，而建設的重點分別是車站的建設、路線的建設和車輛的運行。


◆可以看到發展中的情況。

《首都高BATTLE ZERO》

廢話少說！睇圖吧！

自首都高在DC上推出後，便得到很高的評價，故此在DC上一共推出兩集。不過，現在PS2的玩家亦有機會體驗遊戲所帶來的樂趣，當然不會少得全長180公里的賽道，但到底在PS2版中又會加入甚麼新元素呢？

發售商：GENKI
售價:6800 日圓
容量：未定
記憶：170KB 以上
發售日：3月發售預定
PS2/RAC/對應DUAL SHOCK2和USB軚盤





© 2001 GENKI

對戰模式

在DC版中並沒有收錄的模式，在今集ZERO中終於得以復活過來，令大家悉心改裝的戰車得以大派用場，畫面會上下分割，而對戰當然是採用原有的SP戰啦！

車種的增加

今集的車輛數量會大幅上升，而數量更多達100種，而新增的車種分別有CL1、TAGDA、NB8RSM、UCF30B、R34RVM、100MV、R34GTM、EKO、S161VM、CHA、CFA、D32AGS、ECGT、BB6S、NCP35、A7OGTA、A7OGTR、TASTI、CBAEP。



在REPLAY中的四個視點

在ZERO中，REPLAY時的畫面一共有四個視點可供選擇，分別是RACE ANALYZE、NORMAL、DRIVER'S和CAR VIEW。



繼續的SP戰

SP是首都高決勝負的指標，而SP亦可視為精神值，只要被對手超越、和其他車輛發生碰撞便時會被扣去，只要其中一方被扣去所有SP的話便會立即輸掉。



◆在橋上作賽。


◆上下對戰的分割畫面。



豐富獎品，參賽機會再現!!

造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB*

創造球會超級聯賽 *DC PREMIERE LEAGUE*

好消息！！創造球會超級聯賽為了令各位「球會Fans」有更多時間準備，特別把報名日期延長一星期之久，好讓各為玩者有更充裕的時間培育各自的球會，要成為真正的球會霸者，並取得豐富獎品，就千萬不要錯失此良機了，而「創造球會超級聯賽」的形式、報名日期、時間、地點及方法如下：

聯賽形式：

聯賽分為三個不同的組別，分別是超級聯賽、甲組和乙組。超級聯賽和甲組各有16隊，而乙組則有32隊。首屆聯賽的分組方法是以淘汰賽形式，首圈出局的三十二隊首先會被編為乙組，而次圈敗陣的十六隊就會被編為甲組，餘下的十六隊便會成為超級聯賽的參賽球隊，聯賽以四期為一個球季，超級聯賽和甲組中成績最差的四隊便會降班，而乙組成績最差的16隊便會被淘汰，取而代之是在外圍淘汰賽成績最好的16隊，相反甲、乙組成績最佳的頭四隊就能升班。

聯賽規則：

1.球隊中的EDIT球員最多只可有三人

2.外籍球員同樣只能擁有最多三人

3.球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指）

4.如發現違反任何聯賽規則的參賽球隊，將會立即取消其參賽資格

把握最後的參加機會！

報名日期及時間：

由12月28 日至1月17日的星期一至五，下午12時30分至2時及3時30分至8時正。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下記錄，報名採取先到先得制，首六十四名可以參加首屆聯賽，之後的參加者可以選擇預先留下記錄作參加外圍淘汰賽或是等待下次報名機會。

獎品：

每個球季的超級聯賽冠軍能獲得總值一千港元的現金禮券，而亞、季軍亦能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

© SEGA CORPORATION, 2000

緊急速報：XBOX主機正式公開展示

Text: 寒武紀



在美國拉斯維加斯舉行的CES (Consumer Electronics Show) 上，微軟總裁蓋茨在開幕演辭的後半部份向在場以及收看互聯網現場直播的觀眾首次展示預定於本年秋季推出的Xbox主機。

由蓋茨發表開幕演辭開始便一直放置於講台中央被黑布覆蓋著的物體，最後由蓋茨親手揭起它的面紗，蓋茨表示：「一次電視遊戲機革命即將發生」。

Copyright (c) 2001 impress corporation All rights reserved.
Photo by Akira Yohagi

XBOX全面睇

XBOX主機



上方

Xbox外形上最特別的當然是位於主機上方的巨大「X」字形，留意主機並非長方型的，而是中間部份稍為突出，然後以輕微弧度向外邊伸展。

前方

主機前方正中間有兩個按鈕，上方為DVD盤開關，下方為電源開關，而兩邊各有兩個控制器插頭。



後方

主機後方可以看到一個大型風扇。

右下方的Ethernet插槽。和PS2不同，Xbox並沒有IEEE-1394或USB制式的插槽。



四個控制器插槽。控制器的插頭介面雖然是基於現時非常流行的USB制式而設計，但插槽形狀與一般的USB插槽並不相同，所以只能使用Xbox專用的控制器。

XBOX手制



正面

(1) 扣板式按鈕 (左右各一個；八階段感應能力)。
(2) 黑按鈕及白按鈕 (八階段感應能力)。
(3) X按鈕及Y按鈕
(4) A按鈕及B按鈕 (八階段感應能力)
(5) 右Analog控制杆 (和PS的Dual Shock手掣一樣，除了控制方向之外，其本身亦是一個按鈕)
(6) Start及Select按鈕
(7) 八方位方向控制鍵
(8) 綠色Xbox字樣
(9) 左Analog控制杆 (設計上與右Analog控制杆完全一樣)

上方

和Dreamcast手掣一樣，Xbox手制的上方備有兩個記憶卡插槽。

右方



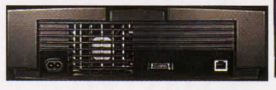
下方



邊個夠佢大？

雖然微軟方面並沒有透露XBOX的實際外殼尺吋，但憑現時可見的Xbox主機相片中的DVD盤大小，我們可以估計Xbox的機身尺吋約為12" x 10.5" x 3.75"左右，而假如將Xbox與機身細小的Gamecube相比較，兩者的分別可能是這樣：




兩款開發中遊戲同場展示

Xbox 開發部總指揮 Seamus Blackley 在場即席示範兩款開發中的 Xbox遊戲，分別是「Oddworld」(圖1-2) 以及「Malice」(圖 3-4)。





XBOX 開發人員專訪

開幕演說結束之後，會場舉行了一個有關Xbox的答問會，負責回答問題的是微軟遊戲發行部副社長Ed Fries以及Xbox業務部平台及第三開發商總經理 J Allard (訪問稿中兩人的名字均會以「微軟」代替之)。

微軟遊戲發行部副社長Ed Fries

記者：至現時為止美國各間遊戲廠商對 Xbox 有什麼評價?

微軟：現時已經有超過200間開發廠商表示會為Xbox開發遊戲，我們亦先後將超過500部的Xbox開發主機運往各個開發部門 (註1)，而有約100個以上的遊戲正在製作之中，在今次的開幕演說中我們已經介紹過其中的四款。

記者：你認為 Xbox 的出現會對 PC 遊戲機市場帶來什麼的影響? 例如會否令 PC 遊戲被冷落?

微軟：微軟自己本身亦是電腦遊戲開發廠商之一，我不認為會有你所說的情況出現。家用電視遊戲機市場已經有超過 15 年以上的歷史，其間已漸漸與PC遊戲市場分道揚鑣，單在使用者年齡層方面已經有明顯的分別，我想信今後PC遊戲在遊戲界中仍會佔有一個非常重要的位置。一直以來許多富創意的遊戲總是首先在 PC 遊戲上產生的呢。

網絡機能加上內置硬碟，遊戲創作人將可在 Xbox 上創作出革命性的遊戲作品

記者：你認為 Xbox 與 PS 及 DC 之間最大的分別是什麼?

微軟：我想有三點。首先，Xbox的硬件機能比其他主機強；其次，日後許多受歡迎的遊戲作品將會相繼在Xbox上推出；最後便是Xbox的網絡機能。特別是最後一點，因為網絡機能加上內置硬碟，遊戲創作人將可在Xbox上創作出革命性的遊戲作品。我認為Xbox的網絡遊戲將會在網絡電視遊戲佔據領導性的地位。

記者：你認為 Xbox 的最大賣點是什麼?

微軟：當然是Xbox的強大硬件機能、以及簡易的開發環境，而且Xbox內置硬碟裝置，用者無需要再額外付加任何周邊設備，這樣開發者便能夠專心一致針對同一個用者環境創作他們的遊戲了。

記者：Xbox的機身尺寸對於一般的家庭是否會過大呢?

微軟：你覺得太大嗎? 正因為Xbox機身較大才能夠注入更大的可能性和動力呢 (笑)。其實，由於考慮到主機在散熱上需要，一定程度的機身大小是必需的。我們曾經讓超過120個家庭以及5000位玩家對Xbox進行試玩，所邀請的對象包括亞洲區的用家以及不同年齡人仕，聽取了他們對Xbox所作評價之後才決定最終的 Xbox 設計。

Xbox 業務部平台及第三開發商總經理 J Allard

在 Xbox 上你不可以使用 Internet Explorer 或 Outlook Express 等電腦應用軟件，將來亦不會。

記者：你們對於 Xbox 網絡服務的未來有沒有什麼特別的構想?

微軟：Xbox百分之一百是一部遊戲機，我們所追求的亦只是遊戲機的更多不同可能性，當然遊戲與網絡服務亦會有某程度的融合的機會，但Xbox最終仍然是一部遊戲主機。在Xbox上你不可以使用Internet Explorer或Outlook Express等電腦應用軟件，將來亦不會。一切都是以電視遊戲為本。我們認為，如果真的要使用應用軟件的話，PC 仍然是最佳的應用平台。

記者：你們對於Xbox 在推出後本年內的銷售數字有沒有具體的目標?

微軟：假如數目比PS2推出時的銷售數字更多的話便最好了 (笑)。但實際的目標數字，我們預計會在 E3 (Electronic Entertainment Expo)上公佈。

記者：Xbox 會在美國及日本同日推出嗎?

微軟：由於兩地的假日按排並不相同，例如美國有感恩節和假期旺季，發售日亦因此可能會有些微出入，但你仍然可以看作是同時發售。

在東京遊戲展上，我們將會集中展出由日本開發商所開發的 Xbox 遊戲作品。

記者：今年稍後時間將會舉行 Gamestock、Game Developers Conference以及E3等與遊戲有關的大型展覽活動，你們對於Xbox今後的籌備工作有沒有定下具體日程?

微軟：你不要忘記還有東京遊戲展呢 (笑)。首先，我們會在3月13日舉行的Gamestock上介紹由我們的第一開發廠商所製作的遊戲。而在東京遊戲展上，我們將會集中展出由日本開發商所開發的 Xbox 遊戲作品。而 Xbox 的價格則預計會在 E3 舉行期間公佈。

記者：Xbox 推出時，你估計會有多少款遊戲可以於同日推出?

微軟：我們今日已經為大家介紹過 4 款遊戲，而我估計 Xbox 推出當日至少有 12 款高質素遊戲同時推出，而總遊戲數目大概為 30 至 40 款左右。假如讓使用者將列印機或數碼相機之類的設備接駁至 Xbox 上的話，那將會抵觸了我們開發 Xbox 時的最基本構想。

記者：日後會不會推出更多 Xbox 的擴張周邊設備?

微軟：不會。Xbox並支援IEEE-1394或USB制式輸入。而且，假如讓使用者將列印機或數碼相機之類的設備接駁至Xbox上的話，那將會抵觸了我們開發 Xbox時的最基本構想。Xbox 手掣插頭使用了專用格式亦是因為同一個原因。

記者：較早前曾傳出任天堂收購世嘉的消息，你們那時有沒有想過希望搶先一步收購世嘉呢 (笑)?

微軟：這個問題很難回答呢 (笑)。其實Xbox開發部的成員有許多都是世嘉遊戲的FANS，我們亦很希望見到在Xbox上有更多高質素的遊戲推出。唔...我們就只說到這裡吧 (笑)。

註1：微軟Xbox軟件部總監Jeff Henshaw曾表示至今為止已經分發了超過1500部Xbox開發主機。

註 2：由於報導 Xbox 最新消息的關係，「Gamecube 專頁」將會暫停一期。

新聞速遞

李小龍、截拳道重現江湖




一家日本公司E-Fronter決定推出一套名為《LEE打~死亡遊戲的打鍵道》的打字遊戲，而這個LEE就是世界知名的功夫巨星——李小龍，至於死亡遊戲就是李小龍主演的最後一套電影。在遊戲內將有大量電影內的打鬥場面重現，而各位就要憑著打字的速度來提昇李小龍的出拳速度，不但要快，還要準確，「用最簡單的方法阻擋對手攻擊，再以最快速度反擊！」這就是截拳道的真正意思。可惜遊戲輸入的都是一些日文的羅馬音，對於不精通日本的人吸引力比較小，不過「中國人絕對不是東亞病夫」，所以相信各位一定能夠克服這個難題。(金)

金庸群俠殺上網

「笑書神俠倚碧鴛 飛雪連天射白鹿」，有玩過《金庸群俠傳》的朋友一定知其意義，由著名華人武俠巨擘金庸，嘔心瀝血寫成的14部武俠小說劇情、近千位人物及上百種武功招式，將會經過中華遊戲網的遊戲開發團隊一番努力後，再次串聯在一起，形成一隻網上遊戲——《金庸Online》即將與各位見面，在這裡大家可以顯露出對武林的野望。(金)




電腦遊戲移植至家用版

在八月時Cyberfront曾經推出過育成遊戲《Fantastic Fortune》的復刻版，而最近有關方面公布會在明年3月推出Digital Accessory集，而且會在5月移植至PS上。

這隻《Fantastic Fortune》是一隻以女玩者為中心的養成遊戲，遊戲中有很多俊男美女，加上簡單的遊戲方式一向也很受女玩者的歡迎。為了答謝玩者的支持，Cyberfront決定在明年3月推出Digital Accessory集，定價4800日元，當中包括遊戲的名場面、設定資料集、遊戲音樂及音效、月曆、時鐘、計數機及迷你小遊戲等等，必定能夠滿足各位Fans。此外由於有關方面收到很多Fans的信支持這隻遊戲，於是Cyberfront決定將此遊戲改編成家用版遊戲，並且在PlayStation中推出，相信到時必定能夠更多的玩者。(Gameplayers.com)




《電車GO! GO! 蒸氣篇》PC版







日本Unbalance的電視遊戲《電車GO! GO! 蒸氣篇》將會在PC平台上出現，並且預計在本年2月面世。以北海道為背景的遊戲分為兩個視點，一個是傳統司機視點，另一個是車廂旁的視點。另外既然稱為蒸氣篇，所以除了原有的電動火車外，有時還需要駕駛古老的蒸氣火車頭，而蒸氣火車頭需要加煤，如果進行單人模式時由電腦負責，在多人模式內則由同伴來負責的工作，大大提昇遊戲的可玩性。(金)

不 分 類 報 導




Blizzard的Battle.net懷疑被駭客入侵，玩家的資料曾一度消除一空，不過現在所有經驗、技能、道具已回復正常，並且加強了網上的保安，以維持玩家的權益和遊戲公平度。

智冠科技將推出《仙狐奇緣WAP GAME》，玩家可以在手提電話內飼養水靈兒，它莫非想成為新一代的「他媽哥池」？

本月6日《Biohazard 3》(中譯：惡靈古堡3)中文版在台灣首賣，在發表會中還有美女賈永婕裝扮成遊戲主角Jill Valentine。

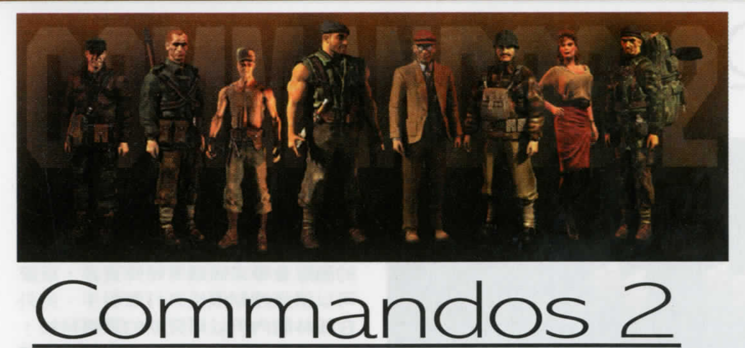
InterAct將會推出一個名為DexPort的PS2的周邊設備，這樣便能把PS2記憶咭內的資料透過一條USB連接的線傳送到電腦硬盤上，並e-mail到世界各地的朋友。

Activision取代了Infogrames的位置和International Media Productions簽訂協議，得到獨家開發《Rally Masters：Michelin Race of Champions》的牌照。

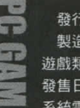
《戰國策》將會被改成電腦動畫的電影，片長約90分鐘，預計在2002年春季上映，並且有意進軍歐美市場。

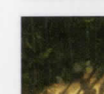
號稱集合《三國志VII》和《AOK》於一身的《Fate of the Dragon》(傲世三國)已在Eidos的網頁內有試玩版提供下載。

《Diablo II》(中譯：暗黑破壞神2)將推出繁體中文版，更可以在遊戲內輸入中文，似乎破壞神照顧還周到呢！









Commandos 2

By 金

PC GAME

發行商:	Eidos Interactive
製造商:	Pyro Studios
遊戲類型:	STG
發售日期:	2001 年第一季
系統需求:	Win95/98/2000

《Commandos》在 1998 年得到全球銷量 100 萬套的佳績，在兩年後的今天， Pyro Studios 正密鑼緊鼓地製作它的續集，準備在 2001 年再給大家一個驚喜。

熟悉的戰場

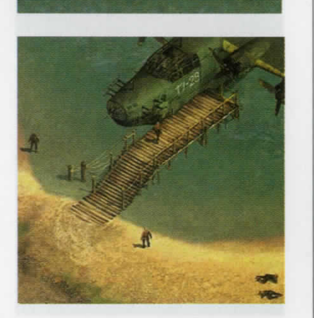
今集遊戲將會保留第二次世界大戰時歐洲的故事背景，依照真實的地方和事件改編，再加入寒冷的北歐、南太平洋小島和日本侵佔的亞洲地區等，這些新難關將會引領出驚人的任務，就連當時日本最巨大的運輸機亦收錄在內，而且依照人物的比例設計，更能體驗到歷史戰爭的氣氛。

重點改善

今集《Commandos 2》將會捨棄只有 640x480 解像度的舊有引擎，取而代之的是一副全新設計、有 1024x768 高解像度的遊戲引擎，在這環境之下能夠提供一個更廣闊和更清晰的畫面。另外加入了 3D技術後，無論使用四個中任何一個視點進行遊戲，內裡的景物都是立體，不再是一幅平面的圖畫。

新增人物

在《Commandos》之內士兵的獨有技巧非常重要，在新一輯內除了保留原有6個突擊隊員外，將會加入3名新隊員，首先是善於狙擊敵人的 Natasha，他可以分散敵人注意力之外更有百步穿楊的技巧，只要站在窗台這類隱閉的地方，視點會自動變成十字浮標，能在百碼之外把敵人射殺。第二個是全隊速度最快的 Paul Toledo，雖然他對武器的使用並不熟練，卻能夠偽裝任何物品或人物，逃避敵人的偵察。最後一位隊員並不是人類，而是一隻狗 Whisky ，牠擁帶武器和裝備的位置非常有限，亦不能自己使用，不過在狹窄的通道和敵人的嚴密監視下，牠就成為一些重要物品和你的重要橋樑，利用細小的身形潛入守衛深嚴的區域為你完成任務。



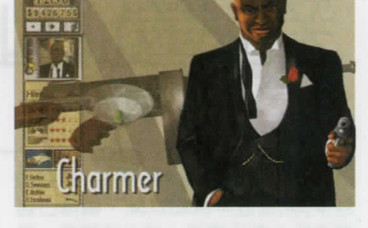
© Copyright Eidos Interactive Ltd 2000.



Gangsters 2

by 金



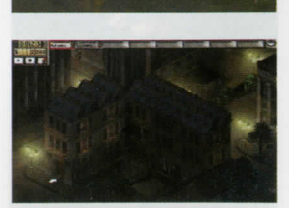




PC GAME

發行商:	Eidos Interactive
製造商:	Hothouse Creations
遊戲類型:	STG
發售日期:	2001 年初
系統需求:	Win95/98/2000





人在江湖

在 1930 年的芝加哥，由於黑幫橫行所以社會異常混亂，城市內作奸犯科視為閒事，於是這地方就變成臭名遠播的「罪惡之城」，不過所謂時勢做英雄，當時也出現一些黑道中的英雄人物，名字響當當的亦大有人在。各位現在亦有機會成為「英雄」，只要你能夠在《Gangsters 2》內壞事做盡！

即時戰略攪破壞

遊戲將會分為兩個部份，第一部份以即時戰略形式執行，在這時段內各位可以隨意控制手下活動，走入建築物、攻擊、跳進車內至逃去無蹤都由閣下一手包辦。第二部份則是情報收集，各位要在這時間閱讀遊戲內的報紙，從中吸取最新的黑白兩道消息，繼而準備下一步行動。原來做壞人也不是一件易事。

「教父」的道路

《Gangsters 2》內的處事手法十分自由，各位可以選擇與其他幫會為敵，又或是先投靠其中一方，然後以吞併的方式得到「地盤」，其中不乏殺人放火、擄人勒贖、貪贓枉法的勾當，當然大家亦可以成為一位「正義教父」，只要利用這班流氓的長處做一些合法生意，例如對酒有知識的人可以從事酒吧，這樣就能賺取清白的金錢，即不怕警察追捕、又不會被 FBI列為頭號通緝犯。不過當一位正當商人就會被其他幫會所侵犯，各位到底會選擇成為一代奸雄還是奉公守法的商人呢？成功的「教父」前路似乎頗為崎嶇呢！

© Copyright Eidos Interactive Ltd 2000.

Fate of Dragon 傲世三國

by 金







© Copyright Eidos Interactive Ltd 2000.





由於中國的歷史源遠流長，所以有不少文化、遺跡都會吸引到一些外國人，「孫子兵法」相信是最為廣泛流傳，因為它是現代的軍事家都必讀的書藉，其次可數「三國演義」，雖然它只是一段歷史故事，但仍能吸引到一班外國讀者，改編成遊戲後更大受歡迎，以下的《Fate of Dragon》(傲世三國)就是由Eidos所發行的作品。

詳盡真實的內政

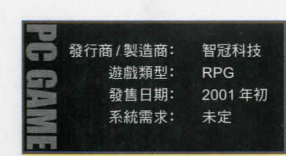
遊戲內除了和《AOE》一樣要採集多種資源外，還可以建設市場和城市之間作商業交易，其中有一些獨立的商隊會帶來硫磺等特殊資源，玩家可以透過控制價格來打擊對手。另外在翰林院內可以研究新的軍事科技，從而提昇軍隊的戰鬥力，再配合客棧內招攬到的在野武將，更能大幅提高國力。不過還要留意自然災害、國運、聲望和民心等，這些細微事項都會影響勝負，雖然有點繁複，卻使遊戲有更多變化。

別出心裁的戰鬥

《傲世三國》的戰鬥系統相信是遊戲中最特別、最吸引的地方，首先採用即時戰略模式，士兵不再是直接由兵營內生產，而是在城內招募村民再訓練出來，騎兵更是親自點選士兵到馬匹之上，馬匹可在馬衡犒}養或從敵人手上搶奪，失去馬匹的騎兵則會變回步兵，再加上弓兵總共三款兵種。而軍隊需要食物來維持體力和士氣，所以補給、休息也是重要的原素，和一般的即時戰略遊戲差別很大，各位請密切留意。

新蜀山劍俠傳

by 金







© 2000 Soft-world. All rights reserved.

神話再現

中國神話式武俠鉅著——「蜀山劍俠傳」在近半世紀以來，相信已迷倒成千上萬的讀者，當中的構思、想像和文筆更對後世的武俠小說家有深遠的影響，現在這股影響力將在電腦上出現，名稱是《新蜀山劍俠傳》。

故事簡介

由於「蜀山劍俠傳」的字數有四百萬以上，多不勝數的登場人物和數十個單元故事，所以為了取得長度適中而又有趣的故事，所以特意選了小一輩中最活潑可愛的齊金蟬作為遊戲主角，以峨嵋七矮為中心，講述齊金蟬出外到處歷險、降魔伏妖，最後與愛侶朱文相宿相棲的故事。

革新的系統

為了忠實呈現小說的要素，所以製作小組開發出新的遊戲系統，商店的設定雖然保留，但不再單單是金錢的交易，加入以物易物這類古代商業運作的方式，即使是路人也有這項功能，而且還可能得到一些特殊武器和法寶。另外和路人談話採用了關鍵句的方式，選擇正確或錯誤都會得出不同結果，完全是一個互動的世界。

即時戰略

本遊戲最特別部份就在戰鬥系統，因為不再採用回合制或等待行動指數，只需專注於畫面內雙方的動作，看準時機按下指令就能出招，而那些指令則以圖形顯示，並且可以隨意排列次序和設定熱鍵(Hot-Key)，無論是攻擊或反擊都能夠快速作出反應，即使不幸有同伴在戰鬥中不支，仍可在後補人選中即時頂替，再加上一些五行、八卦和奇門遁甲的謎題，遊戲似乎有意考驗各位的智力和反應。











by 金

「黑」勢力回歸



在《黑金企業》第一集頗受歡迎的情況下，第二集已迅速地熱賣中，再次帶領大家周旋於幫派鬥爭之間，進入無法無天的世界。

PC GAME	
發行商／製造商:	會宇多媒體
遊戲類型:	SIM
發售日期:	發售中
系統需求:	Pentium 166/32MB ram

我在黑社會的日子Part.1

《黑金企業2》沿用第一集的引擎，所以遊戲的介面和操控分別並不大，至於人物設定轉變亦未見特出，而最易見到的變化就是遊戲的場地是我們熟識的小島——台灣，遊戲名稱配合在以「黑金政治」而聞名的地方簡直天造地設，加上內容含風趣搞笑和諷刺成份，對於有留意兩岸動態的人就更有親切感。



我在黑社會的日子Part.2

在剛開始的時候玩家只是一個小嘍囉，首先要選擇加入那一個「社團」，雖然內那裡所進行的故事一樣，但利用的武器就各有不同，例如來自香港的灣仔康就是利用刀攻擊敵人，每個社團都各有特性，這樣提昇使遊戲的變化更多、遊戲性比上集更為豐富。

我在黑社會的日子Part.3

今集除了工人和殺手之外，還新增了不同種類的建築物來生產出其他用途的「兄弟姊妹」，例如在檳榔攤內的檳榔西施，可以把敵人或警察迷倒，這時便可以為所欲為。又或是黑金立委，利用公職的關係從中得到利益或加害敵人。可以使用的卑鄙手段簡直層出不窮，一般想像到的犯法事情都以輕鬆的手法完全表現出來。



我在黑社會的日子End

雖然《黑金企業2》關係到黑社會，但一點亦未見血腥暴力，內裡的幽默風趣顯而易見，遊戲介面簡單易用，喜歡「扮大佬」的你趕快來一嘗所願吧！

© 會宇多媒體,2000

愛神餐館



用火煮出愛

by 金

《愛神餐館》是隻全本地原創的遊戲，火狗工房再次為大家帶來一次驚喜，以理想、魔法和愛去經營餐管，當中更有冒險和戀愛，到底各位會做出一個怎樣的未來呢！



實習老闆

年僅14歲的主角杜拉由於是料理學院的二年生，所以必需經歷一個為期2年的實習，而實習課題是經營「愛神餐館」，不單是廚師這麼簡單，更要佈置餐館、招聘員工、研究食物、打獵，在假期內更可以約會呢！繼而不斷升級，餐館每升一級就會向上增高1層，當到達12層時就是最高等級，不過在這之前必需不斷研究和找到得力的幫手，而最後當然是和愛人一起啦！

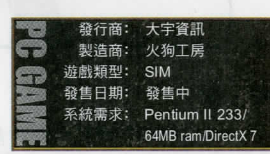
冒險RPG？

在遊戲之內不時會有一些對話出現，選每個不同答案對往後結交的女性都有不同，而每個女性亦擁有不同地方的廚藝，所以即是往後餐館將會有機會聘請到的廚師，所以要小心選擇。另外遊戲之內亦有「打獵」指令，這行動不但能夠提升等級和得到道具，更能獲得金錢和學會新菜式，所以對遊戲有一定重要性。

日程編排的重要

遊戲會每星期都設定一次工作表，從經營、創造、外出、打獵和休息中編排，每項指令都有重要用途，所以並不能偏重某一方面，另外在一些特定節日會有一些特殊的選項，這些都是追求喜歡的女孩或提高廚藝的好機會，各位在美女和事業之間會如何取捨呢？

PC GAME	
發行商:	大宇資訊
製造商:	火狗工房
遊戲類型:	SIM
發售日期:	發售中
系統需求:	Pentium II 233/64MB ram/DirectX 7







© 2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
Exclusive License Owned By SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
© 2000 FIREDOG COMPUTER ENTERTMENT LTD.

讀者★共和國 READERS REPUBLIC

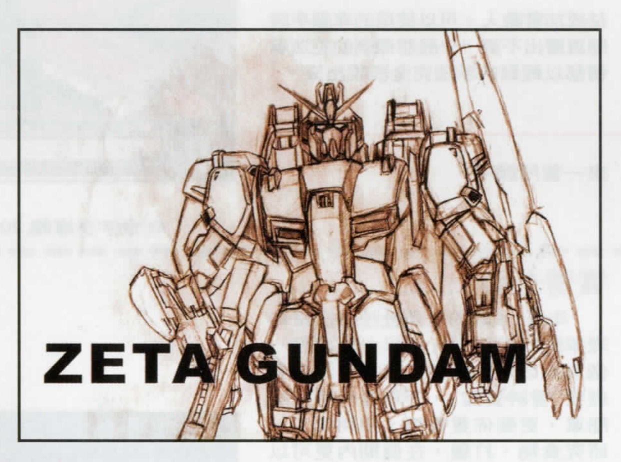




夢畫廊

畫評：竹日末子
雜工：J.J

到底是否DC的支持者較少人喜歡投稿？「夢畫廊」第二期的三位投稿者之中，竟然有二位是曾於上期的參加者！不要再埋沒你的天份了，只要你有任何關於DC遊戲的畫稿或是原創題材的作品、甚至是CG或漫畫都可寄給我們，我們除了會有「竹日末子」姐姐的評語外，還會每期選出優秀作品送上稿費作為鼓勵，馬上動筆吧！



燒餅

很高興又收到閣下的作品。整個Gundam的比例也很準確，不過隨意的線條令人有點馬虎的感覺，而以黑白畫來說Gundam的陰影似乎不足，加上單調的背景，令人有未完成的感覺。希望下次會收到閣下更出色的作品。



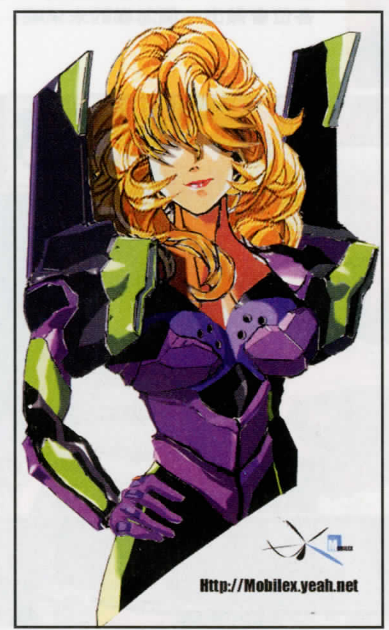
畫:銀火 CG:AREIOS

來自上次得獎作品同一組織的作品，看來此組織有很多高手啊！人物比遊戲中的美型多了，加上出色的構圖及上色，確實是幅出色的作品。不過如果人物的表情可以加多點霸氣及怒氣，將會與火紅紅的背景更相配。

投稿須知

1)本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過29.7cm╳21cm（A4 SIZE），而CG畫稿則以500K以上之JPG圖為佳
2)請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話
3)本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4)所有畫稿請寄往**『香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》』**，CG畫投稿則可E-MAIL往

jjwong@gameplayers.com.hk



Lake Law

十分有趣的一個作品，將美女加上初號機，相信使徒看見她也會立即轉身便走。作品整體上沒有什麼大問題，不過右手肩膀及手臂似乎不合比例，上色不錯，略覺線條有點粗糙，此外如果可以加上背景會令作品更出色。

駱克道33號

信差:J.J

駱克道33號——我們「遊戲誌編輯部」的地址，各位若有任何關於DC遊戲的問題想發問，又或是有一些關於我們一眾編輯們的事想知的話，馬上來信吧！
來信請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC駱克道33號》」，亦可E-MAIL往
jjwong@gameplayers.com.hk

Dear jjwong

噢!GPDC終於也出到第二期了！看來我這位長期讀者也應該比些意見^_^!!。不過兩期都好像脫期呢@_@?!
一開始當然是創刊詞，跟著的目錄、新聞、排行榜都沒什麼問題；新作短評亦很整齊，但不要好像GPPS那樣開半版評一隻遊戲。因為遊戲剛出，根本評不出什麼，要詳評不如重開遊戲終審吧！
中裕司的訪問、履歷、作品簡介做得很好，是否真的是獨家呢?應該是吧!不過GPPS的好像不是了!PSO和SONIC的介紹很有日本書感覺——整版的封面、不一定有解說的大插圖、用上數版的去介紹未出大作等。暫且不說版權問題，其實本人對於使用那種表達手法都沒問題，又多又大的圖片亦可以很充實。之前本人在FORUM說的皇朝完結其實是掉念J.J、米奇所創辦的GPM，實質皇朝早就完結；本質和開書宗旨亦隨米奇、J.J、黑龍等人離去。新書沒什麼要背負，從新開始予人清新的感覺。風格需要自己去建立和開創。
GGX（GUILTY GEAR X）的攻略也很似日本書街機書，不惜用上兩版去分析一個人物。第一期的月華攻略十分不錯，不過卻少了系統的活用編，例如通常技CANCEL亂舞奧義、DASH近接的應對等。亂舞奧義的段數為何不跟NGF（NEOGEO FREAK）那樣在下底註明，因為所有人的段數是一樣的，二段攻擊可個別補足。不惜每期用上一至兩版去攻略一個人物的NGF只用了很少篇幅去介紹亂舞奧義（約半版——活用加指令），但你們卻用上極大篇幅去介紹亂舞奧義（指令加二段攻擊），而連殺斬表卻不是人人有，實在令人摸不著頭腦。不過街機版卻做得不錯，光太郎加油啊呀!!!!!!
XBOX和GAMECUBE專頁有助提高讀者質素、PC專頁亦不錯，動畫版能否增至兩頁?論壇開設提目給人討論相當不錯（很像以前）。ART OF GAME終於復活了，實在太好了。建議加回遊戲音樂介紹，能令讀者明白從不同角度去欣賞遊戲。DREAM ONLINE 實在不濟，「DREAMCAST網絡徹底檢閱」是否用了聖戰士的HYPER化^_^?為何幾個大字就佔了半版紙，其後的訪問內容就密得很。這其實亦是整本書的問題所在。
VOL.002 PSO的攻略很不錯，但最基本的東西卻沒有說明，例如MAG是什麼、最基本的界面如何使用（START轉成的畫面）、如何轉WEAPON等。雖然可能很簡單，但都請說一說。好像以的VP、DQ7和現在TOP那樣一開始就攻略實在不太好，基本系統的解說是很重要的，不說就等同於不准新人加入玩遊戲一樣。格鬥遊戲出現斷層就是因為這樣，連停刊的NGF以前也連載格鬥初心者專欄Grade-1，專門書都要做初心的東西可見是有需要的(證明日本都有斷層)。希望貴刊能重開格鬥初心專欄，格鬥遊戲的系統你們不是沒說，但好像沒人教過ARCADE STICK怎樣用>_<(雖然我識用^_^)，不如和我們的電玩FREE GAMECLUB合作吧。
最後想問問jjwong一些問題：
1)你們的方針是什麼，例如想做日本書、地道書或者是兩樣都想做。專書應否有初心內容、你個人又想做些什麼出來呢？
2）攻略應不會再放上網吧!個人認為咁做等同背棄了讀者。試想想如果SEGA將DC GAME放上網免費任人DOWNLOAD你會有什麼感受。
3）香港SEGA.COM會否架設自己的SERVER，如有大約幾時會完成？能否趕及美版PSO的推出(2月6日）。如果冇是否用美國那個？
4）PSO日版究竟能不能用這裡的（HK）SERVER；美版又是否一定得？雖然日版能上日本SERVER加上可用很多服務，但不是日本人的話那些服務都不是太有用。而且本地收費一定最平，加上想支持本地服務。
5）如果我用你地教的方法上去玩PSO，咁每個月要比幾錢？
6）SAGA FRONTIER2 OST在香港已經斷哂貨，請問J.J能否比個商品no.同價錢我。另外有否出過其他版本（piano — no.? and $?）對不起！問題多多。
不經不覺原來已打了這麼多，是時侯收手(筆)了。如阻了你的時就真的不好意思了，因為本人很想與前輩說說閒話。最後最後亦要向你們說句加油!

讀者Aoi

讀者Aoi:

很多謝你這封提供了多個寶貴意見的來信！
從你的來信中，我可以感到閣下是多年來對遊戲誌的支持，而且亦對我們分拆後的兩本雜誌詳細地看過後才下筆的，即使在下將這封信交給寒武紀、KOTARO等人看時，他們亦很多謝你給他們的意見。
1）我們的方針是希望集合美版與日版書的長處來製作一本「地道書」——或許你會覺得這句話野心很大，但在下覺得只要得到編輯和美術部的支持，要實行起來亦是有可能的，只不過是因為一下子要改變多年來沿用的版面設計大方向，每人都要有不同程度的適應期吧。
2）你所指出的攻略可任人DL的問題，一方面這是公司的政策問題，另一方面亦關乎各位讀者的心態問題，若然有多一些像你這樣的反對聲音，相信我們公司的高層亦一定會從善如流的。
3）現時香港的DC SERVER仍未有落實的詳細資料，但照估計應該趕不及在美版PSO推出前完成的了。
4)其實個人覺得現時DC的日版網上服務收費亦不算太昂貴，反正就算是開香港SERVER的話，收費亦應該不會和日本方面相差太遠，否則連其他國家的人也過來用的話怎辦？不過無論如何，當香港SERVER開始服務之後，只要收費合理的話，作為香港人亦應該支持的。
5）若然你用我們在上期書所教的方法上網玩PSO，則收費方面和日本玩家一樣是登記後首30日免費，之後每個月400日圓或每三個月1000日圓，當然要另加你所用的ISP服務費吧。
6）Saga Frontier 2 OST的CD NO.為SSCX-10031，1999年04月21日出品，售價3204日圓。至於其鋼琴版則因為早陣子搬辦公室時失蹤了一直未能尋回，要遲點才能補回資料給你了。

jjwong上



By 無責任主持人·金



辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA在香港開設Sever，DC Online會對本地PC Online遊戲界帶來衝擊」，以下是一些讀者的來信。

反方

致主持人：

小弟認為DC Online對本地PC Online遊戲界帶來衝擊不大。原因有以下幾點：

原因1.現時DC Online還未太成熟，而且有港、日之分，有些Online Game服務只支援日本本土，而香港則欠奉，不像PC一開機玩Online Game就可以和全世界玩家對戰。

原因2.現在要用DC Online只可以在指定供應商，不能給予選擇權，而PC則可選很多服務商。

原因3.擁有PC的人數比DC多，而且買DC的大多數只考慮購買大作，不多考慮online方面。

原因4.PC Online已有一段日子及一定的支持者，而DC Online則在起步階段，還未成氣候，所以必需一段時間才可令人接受。

以上只是小弟一些意見，多謝主持和讀者能花寶貴時間來看小弟的意見。

祝貴刊能暢銷全球！

新GPDC讀者上

正方

無責任主持人：

很久沒有寫稿了，但者希望主持人刊登我的來稿！

SEGA香港開設Sever，DC Online是會對本地PC Online遊戲界帶來一定的衝擊，但只是時間的問題罷了。致於在這時間內有影響力的因素如下：

一.DC有否很多出色的Online Game：眼看DC值得埋頭苦幹的Online Game只有重頭作《Phantasy Star Online》，只憑它是沒法動搖PC Online遊戲界的穩固根基。若DC能在短期內出現數隻重頭Online Game，甚至是中文Online Game的話，動搖香港PC Online是指日可待的事。

二. 家用遊戲機Online Game仍未成熟：始終家用遊戲機Online Game是始創，即使日本也未能發展至成熟階段，更何況是香港！所以要看DC Online在這段時間內的發展速度和成果。

三.DC Online Game的價錢是否大眾化：說實在的，我認為現時DC Game的價錢仍未算大眾化，隻隻都有三百元或以上，反之PC Online Game則每隻都在以上價錢之下，台灣的出品售價更在一百元以下。在香港買原裝遊戲的人數已很少，所以要人買價格高昂的DC Online Game則難上加難，所以價錢還是一個最要的因素。

最後，我希望DC Online Game會在一年之內在香港普及。這樣一眾DC機主便有福了。

祝：GPDC和GPPS會成為Game書之王

Form：重出江湖的MG加大魔2號

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯題將會結束，而下期的辯題將會是「**Dreamcast將會成為SEGA的最後主機**」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email至有關地址即可。最後請大家多多支持！

日版 Dreamcast 新作時間表

2001年1月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
1月18日	超鋼戰記 KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT專賣）	CAPCOM	3800日圓	FIG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800日圓	FIG
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800日圓	STG
1月25日	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	5800日圓	AVG
	我是多啦A夢	SEGATOYS	5800日圓	SAVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800日圓	FIG
	來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT

2001年2月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2月1日	THE 心理遊戲	VISIT	4800日圓	ETC
2月2日	ELDORADO GATE 第3卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
2月8日	HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	980日圓	SLG
2月15日	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	SLG
	AERO DANCING i	CRI	6800日圓	SLG
	彈珠機 VI@VPACHI~CR尋寶團~	大黑電機	4800日圓	ETC
2月22日	MACROSS M3	翔泳社	6800日圓	STG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
2月	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	春雨譚日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

2001年3月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3月22日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAME VILLAGE	7800日圓	AVG
	BIOHAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800日圓	RAC
3月	Canvas	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	歡迎來到 Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	純情房東俏房客 smile again	SEGA	價格未定	AVG
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG

2001年4月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4月	Close to～祈禱之丘～	KID	6800日圓	ADV

今冬發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ILLBLEED	SEGA	價格未定	ETC
ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ETC
地球之友	NEXTING	價格未定	ETC
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓（預定）	SRPG
NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
櫻大戰3～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
ROOMMATE NOVEL~井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
角子老虎機帝王 DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC

2001年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500日圓	ACT
HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @barai版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai版	SEGA	價格未定	STG
SGGG（D-DIRERT專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
ZOMBIE REVENGE @barai版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事2 @barai版	SEGA	價格未定	ACT
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
Balder 掘 Gate	SEGA	價格未定	RPG
仙魔大戰2000 假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓（預定）	SLG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG
瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
ELDORADO GATE 第4卷	CAPCOM	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
莎木2（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
NFL 2K1	SEGA	5800日圓	SPT
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
MEMORY 余 OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
GUNDAM 網絡戰鬥（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG

美版 DREAMCAST 遊戲

2001年1月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1月16日	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
1月17日	Metropolis Street Racer	MS-R	Bizarre Creations	Sega of America	RAC
	Bangai-O	爆裂無敵番外王	treasure	Classified Games	ACT
	Record of Lodoss War	羅德島戰記	NeverLand	Conspiracy	ARPG
	Phantasy Star Online	Phantasy Star Online	Sonic Team	Sega of America	RPG
2001年1月	Project Justice	燃燒吧！JUSTICE學園	Capcom	Capcom	FIG
	IHRA Drag Racing	日本未發表	Bethesda	Bethesda	RAC
	Vanishing Point	日本未發表	Clockwork Games	Acclaim	RAC

2001年2月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2月14日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	Sega of Japan	Sega of America	未定
2月28日	Daytona USA	Daytona USA 2001	Sega of Japan	Sega of America	RAC
	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	3DSTG
2001年2月	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AAVG
	Legend of the BladeMasters	日本未發表	Ronin	Ripcord Games	RPG
	Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG
	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
3月2日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
3月7日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT
	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC

2001年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001年冬	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
2001年春	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
2001年夏	Crazy Taxi 2	瘋狂的士2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien 掘 Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Dance Maniax 2ndMIX

街機/SIM/KONAMI

CROSS

在選曲畫面內輸入→→←←→←→←。

MIRROR

在選曲畫面內輸入←←→→→→←←。

Upside-Down

在遊戲畫面內輸入→←←→←→→←。

2-Line

在遊戲畫面內輸入←←→→←←→→。

Cancel

在遊戲畫面內輸入←→←→←→←→。

Option Mode

投入硬幣後在Title畫面內，緊按左右兩個選項鍵再按Start。

Custom Mode

投入硬幣後在Title畫面內，緊按左邊選項鍵再按Start，成功後可以調教難度等遊戲設定。

Super Street Fighter 2X

DC/FIG/Capcom

隱藏EX Option

指到Option後按重P+重K，內裡可以調教超必殺技Bar等選項。

Super版顏色(沒有超必殺技)

RYU

在選定人物後快速輸入右、右、右、左、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

KEN

在選定人物後快速輸入左、左、左、右、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

E.HONDA

在選定人物後快速輸入上、上、上、下、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

CHUN LI

在選定人物後快速輸入下、下、下、上、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

BLANKA

在選定人物後快速輸入右、左、左、左、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

ZANGIEF

在選定人物後快速輸入左、右、右、右、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

GUILE

在選定人物後快速輸入上、下、下、下、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

M.BISON

在選定人物後快速輸入右、左、左、右、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

BALROG

在選定人物後快速輸入左、右、右、左、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

SAGAT

在選定人物後快速輸入上、下、下、上、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

VEGA

在選定人物後快速輸入下、上、上、下、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

T.HAWK

在選定人物後快速輸入右、右、左、左、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

CAMMY

在選定人物後快速輸入上、上、下、下、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

FEI LONG

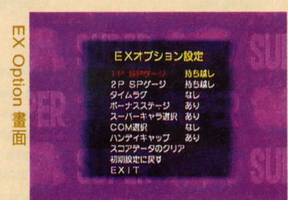
在選定人物後快速輸入左、左、右、右、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

DEE JAY

在選定人物後快速輸入下、下、上、上、輕P+輕K，成功後會聽到聲響和變色。

使用隱藏人物——豪鬼

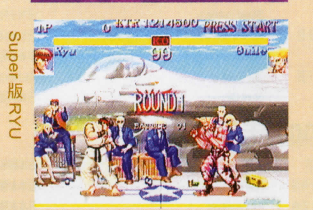
在任何角色上Start、輕P、中P、重P同按。



EX Option畫面



選擇豪鬼



Super版RYU



Rage Racer V

街機/RAC/NAMCO

Time Trial Mode

投入硬幣後緊按轉換視點和油門鍵，之後按Start開始遊戲，而在選車畫面出現之前都「必需」緊按轉換視點鍵。

Confidential Mission

街機/射擊/SEGA

Internet Ranking Mode

按著扳機再投入硬幣即可。

Sports Jam

街機/SPT/SEGA

所有競技選項

在開始遊戲後司儀說話完結前，輸入上、下、右、左、1按鈕、2按鈕即可。

Ultimate Fighting Championship

DC/ACT/Crave Entertainment

利用裁判John Carthey進行遊戲

在Career Mode內輸入「Big John」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。又或是利用自設選手在Championship Road Mode得勝。

利用紙牌女郎進行遊戲

在Career Mode內輸入「Smile」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。又或是所有22個選手都在UFC Mode內勝出。

利用空手道選手進行遊戲

在Career Mode內輸入「Chop」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用忍者進行遊戲

在Career Mode內輸入「Sasuke」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用職業摔角手進行遊戲

在Career Mode內輸入「Mask」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用功夫少年進行遊戲

在Career Mode內輸入「Kung-Fu」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用西洋拳手進行遊戲

在Career Mode內輸入「Punch」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用終極選手進行遊戲

在Career Mode內輸入「OCTAGON」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用相撲手進行遊戲

在Career Mode內輸入「CIRCLE」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用街頭勇士進行遊戲

在Career Mode內輸入「Street」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用業餘摔角手進行遊戲

在Career Mode內輸入「MAT」作為名稱(first name)，姓氏(last name)可以隨意，之後問是否儲檔(save)時選否(no)即可。

利用超級戰士進行遊戲

在Career Mode內輸入「Best」作為名稱(first name)，姓氏(last name)是「Buy」，就能得到999點建設點。

利用Bruce Buffer進行遊戲

利用自設選手在UFC Mode內勝出。

隱藏身體類型和戰鬥模式

利用22個中任何一個在UFC Mode內勝出，就能得到該角色在Career Mode內的隱藏身體類型和戰鬥模式。

隱藏裁判

在Vs.畫面內緊L和R就能使Bruce Buffer變成裁判。
在Career Mode的Vs.畫面內緊按L、R、A、B、X、Y就能得到其他裁判。

By 神秘事件調查員．金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，各位請密切留意！

ESPN International Track And Field

High jump和Triple jump事件

在Trial模式內的頭八項事件中，全部都得到頭三名位置即可。

射陷阱

在所有八個正常和三個獎勵的事件中，全部都得到金牌即可。

撐杆跳

在Championship模式內輸入「L.A.」，如果輸入正確會聽到一下聲響。又或在八個正常事件中得到金牌，再加上在High jump和Triple jump事件內得到銀牌或以上即可。

額外事件

在Championship模式內輸入「Montreal」，如果成功會聽到一下聲響。

金牌級選手

在Trial模式內輸入「Montreal」，如果成功會聽到一下聲響。

銀牌級選手

在Trial模式內輸入「Sydney」，如果成功會聽到一下聲響。

青銅牌級選手

在Trial模式中輸入「Helsinki」，如果成功會聽到一下聲響。

銅牌級選手

在Trial模式中輸入「Roma」，如果成功會聽到一下聲響。

白色牌選手

在Trial模式內輸入「Moscow」，如果成功會聽到一下聲響。

藍色牌選手

在Trial模式內輸入「L.A.」，如果成功會聽到一下聲響。

淺藍色牌選手

在Trial模式內輸入「Munich」，如果成功會聽到一下聲響。

青色牌選手

在Trial模式內輸入「Mexico」，如果成功會聽到一下聲響。

紅色牌選手

在Trial模式內輸入「Tokyo」，如果成功會聽到一下聲響。

灰色牌選手

在Trial模式內輸入「Athens」，如果成功會聽到一下聲響。

橙色牌選手

在Trial模式內輸入「Atlanta」，如果成功會聽到一下聲響。

紫色牌選手

在Trial模式內輸入「Seoul」，如果成功會聽到一下聲響。

Star Wars: Episode 1 - Jedi Power Battles

Jedi Power Battle模式

在進行二人遊戲模式中，按R、A、B、X、Y，容許玩家互相攻擊，從複以上輸入就能回復正常。

Ki-Adi-Mundi

成功完成所有七個難度的練習關卡，之後再儲存遊戲即可。

利用Darth Maul進行遊戲

利用Qui-Gon Jinn成功完成遊戲即可，這個Darth Maul是最後關卡那個版本。

利用Queen Amidala進行遊戲

利用Obi-Wan Kenobi成功完成遊戲即可，她會以拳頭和雷射槍作為武器。

利用Captain Panaka進行遊戲

利用Plo Koon成功完成遊戲即可，他的武器也同樣是拳頭和雷射槍。

第11關中的Droidekas

利用Plo Koon成功完成遊戲即可。

第12關中的Kaadu Race

利用Adi Gallia成功完成遊戲即可。

第13關中的Gungan Round-up

Gungan Round-up分為三個部份：

Naboo Swamp

跳進第二關完結前的裂縫內。

Tatooine

跳在一片中等大小的高地上，進入小屋內即可。

Gungan Ruins

在完結隱藏的陷阱前附近，樹的右手邊一大片草叢之後。

第14關中的Survival Challenge

利用Mace Windu成功完成遊戲即可。

終極軍刀

在第14關內打倒100個敵人，包括所有結集類，便能得到所有敵人(首腦除外都一刀死的)終極軍刀，玩家可在暫停畫面的選項內開關這武器的功能。

註：只要用任何角色得到這軍刀後，其餘的角色都能在這模式內使用。

每關得到最高經驗值

關	分數
1	24000
2	21000
3	31500
4	39000
5	34000
6	51000
7	30000
8	7650
9	14000
10	12000

MTV Sports: Skateboarding

釋放所有秘技

在Lifestyle模式內輸入「PASWRD」為名稱，就能釋放所有滑板、公園、角色和裝束。

Quake 3: Arena

秘技模式

在任何難度下成功完成遊戲就能得到一個VMU的迷宮mini-game，完成這mini-game後就能釋放秘技模式，之後在進行遊戲時暫停並選「Setting」，在「Internet」那裡向下移就會出現「Cheats」的選項，視乎完成那個難度的遊戲，不同的秘技也會出現。

簡短按制碼

以下按鍵都需要Dreamcast Keyboard，先按「~」鍵來顯示輸入畫面，再按入以下指令：

Code	結果
/clear	清除指令列
/help	顯示列內的指令
/who	顯示玩者列
/say	傳送訊息給所有玩家
/say(1-4)	傳送訊息給指定佛家
/tell_attacker	傳送訊息給正在襲擊你的玩家
/tell_target	傳送訊息給被瞄準的玩家
/say_team	在隊伍模式內傳送訊息給隊友們

4X4 Evolution

隱藏金錢

在Farm Road的賽道內走到火車軌下，在池塘中間可以找到$1500元。

在Restricted Area賽道內，當通過第五道閘門後向前走，很快會見到有飛機在內的飛機庫，在倉庫的角位在個金庫正等著大家。

在Laguna Del Ray賽道內，向右手邊走將會是個向海的島嶼，在島的最高點將會有個金庫。

在Black Gold賽道內的第六和七道閘之間，這裡是個被圍著的區域，在一部運油車旁大一箱金錢。

在開始Treasure Bay賽道比賽時，走過沙灘上的運油船並向右轉，在海邊不斷地跑，你會發現一個裝有$666元的金庫在水內。

在Truck Stop 101的賽道內，走進叫「Hidden」的高速公路內，並貼著右手邊不斷地跑，最終會發現一個金庫。

Army Men: Sarge's Heroes

測試資料

輸入「THDTST」作為秘碼。

選關密碼

關卡	密碼
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

多人模式內釋放所有角色

輸入「The Way Home」作為密碼。

NBA 2K1

隱藏隊伍

進入Options畫面內的Codes，之後輸入「vc」作為密碼，就能得到Mo Cap、Sega Sports和Sega Net隊伍。註：如果輸入後並未成功，請重覆再輸入。

利用Redman進行遊戲

開啟了隱藏隊伍秘技後，再到Mo Cap隊伍的後備席內即可找到。

隨機選隊

在Exhibition模式內指著任何一隊隊伍，再按L、R和A即可。

保持常滿體力

當開啟計算疲勞度後進行遊戲，暫停遊戲再進入Options內把它關閉並回到遊戲之內，然後再次去到Options內重開疲勞度，這時你的所有球員都有100%體力。

擾亂作客隊伍射罰球

當主場比賽時客隊正準備射罰球時不停按X鍵，觀眾就會發出嘈雜聲音和搖晃白色氣球去擾亂射手射球。

封截射球

當準備封截對手射球時，只需緊按著封球鍵，待需要時才放手即可。

更佳的第一時間入樽

只要不停地走動和停止，走動時以Analog來按制，到適當的時候再按R就能做出更完對的第一時間入樽。

在Street Ball內經常偷球

Street Ball內對付電腦時，按方向鍵和R，你的電腦隊友就會走向持球者並推開對手，由於是Street Ball的規例，所以變成沒有犯規下偷到球。

自設球員

米高佐敦 (Micheal Jordan)

名稱：Michael Jordan
位置：SG
隊伍：Bulls
畢業年期：1984
經驗：15
身高 / 體重：6'6" /212 Lb
球衣號碼：23
身體顏色：2
臉：12
身體種類：Regular
頭部和身體：不變
左臂：Elbow
顏色：紅 (Team Color 1)
左膝：黑色 Brace
襪：短
鞋：10
屬性：Pure Shooter: If done right
能力分配 (總數 100 點)
控球：10
傳球：10
自由球(罰球)：1
射球：10
3 分球：10
入樽：10
低位進攻：0.5
進攻籃板球：9
防守籃板球：9
封截：0.5
偷球：10
速度：10
體力：10

100 點的 SG 能力分配

控球：10
傳球：10
自由球(罰球)：1
射球：10
3 分球：10
入樽：10
低位進攻：0.5
進攻籃板球：9
防守籃板球：9
封截：0.5
偷球：10
速度：10
體力：10

100 點的 PG 能力分配

控球：10
傳球：10
自由球(罰球)：8.5
射球：10
3 分球：10
入樽：0.5
低位進攻：0.5
進攻籃板球：10
防守籃板球：10
封截：0.5
偷球：10
速度：10
體力：10

100 點的中鋒能力分配

控球：0.5
傳球：8
自由球(罰球)：8
射球：9.5
3 分球：9.5
入樽：9.5
低位進攻：10
進攻籃板球：10
防守籃板球：10
封截：10
偷球：0.5
速度：8
體力：7.5

Test Drive: LeMans

多角度重播

在重播的時候按 Y。

全畫面暫停

暫停遊戲時安 X 和 Y。

Star Wars: Demolition

無敵

進入Preferences選項按L和R，在Jedi Mind Trick 的畫面入輸入「RAISE_THEM」。

所有角色

進入Preferences選項按L和R，在Jedi Mind Trick 的畫面入輸入「WATTO_SHOP」。

低引力

進入Preferences選項按L和R，在Jedi Mind Trick 的畫面入輸入「LO_GRAV_ON」。

慢動作模式

進入Preferences選項按L和R，在Jedi Mind Trick 的畫面入輸入「LOW_MO_ON」。

快速模式

進入Preferences選項按L和R，在Jedi Mind Trick 的畫面入輸入「THROTTLEUP」。

利用 Tamtel Shreej 進行遊戲

利用Boba Fett和 Wade Vox以10,000分或以上成功完成遊戲後，即可得到 Tamtel Shreej。

利用 Pugwis 進行遊戲

使用 General Otto 和 Tia & Ghia 以 10,000 分或以上成功完成遊戲後，即可使用 Pugwis。

利用 Wittin 進行遊戲

使用 Aurra Sing 和 Quagga 以 10,000 分或以上成功完成遊戲後，即可使用 Wittin。

利用 Malakili 進行遊戲

使用 Tamtel Shreej、Pugwis 和 Wittin 以10,000分或以上成功完成遊戲後，即可使用 Malakili。

利用 Boushh、Darth Maul 和 Lobot 進行遊戲

使用Malakili以10,000分或以上成功完成遊戲後，就能使用 Boushh、Darth Maul 和 Lobot。

Aero Wings (日版名稱: Aero Dancing)

秘技模式 (北美版)

在 Press Start 畫面時同按 L 和 R 鍵，如果輸入成功會發出「Ok Good」的聲音，這時 Exhibition mode 內所有關卡、飛機都會出現。

Exhibition mode

成功完結所有 12 個 Blue Impulse Missions，然後 Exhibition mode 內會出現新的關卡。

爆滿的暫停畫面

在暫停遊戲的時候同時按 X 和 Y。

額外選項

把名稱設定為 TASCAS，然後就可以在 Options menu 的 Special 進入 HUD、Cockpit 和 Player Assist 選項。

額外任務

成功完結 Sky Mission Attack 1 至 7，Sky Mission Attack 8 將會出現。

5 或 6 架飛機結構

成功完結 Sky Mission Attack 1 至 8，在 Free Flight mode 內自然會出現。

Dolphin 戰機

成功完結 Sky Mission Attack 8 後 Dolphin就會出現，之後可以在Free Flight 和 Sky Mission Attack 兩個模式內選用。

Buggy 模式

利用 Dolphin 完成 Sky Mission Attack 1 至 8。

額外飛機

只要完成以下任務就能得到隱藏飛機：

任務	飛機
Blue Impulse 10	Blue Impulse T-4
Blue Impulse 15	T-2
Blue Impulse 20	F-86F
Sky Mission Attack 1	F-4EJ
Sky Mission Attack 2	F-1
Sky Mission Attack 3	F-15DJ
Sky Mission Attack 4	Gray F-4EJ
Sky Mission Attack 5	F-2 (F-16)

Airforce Delta

特別選項

以Normal難度去成功完結所有12項任務，在選項畫面中會出現「Special」，從此可以選無限導彈了。

額外飛機

成功完結所有 12 項任務就，Sea Harrier、AV-8B Harrier II、F/A-18C Hornet、F-15E Strike Eagle、Su-27B Flanker、Su-34 Platypus、S-37 Berkut 和 MiG-1.44 MFI 就會出現。

更多金錢

使用機槍擊落空運目標，就能得到雙倍金錢。

穿過物品

在擊中任何東西前暫停遊戲，再同時按 X 和 Y 去改變視點，繼續遊戲時就能選越所有物件。

全螢幕觀看從播

在從播的時候同時按 X 和 Y 把字幕除去。

Blue Stinger

所有武器

在5個小時之內完成遊戲並且存檔，之後再在已存檔的遊戲內從新開始遊戲，就能得到在商店買不到的新武器。

追蹤激光

在 5 至 7 個小時之內完成遊戲並存檔，在已存檔的遊戲內從新開始遊戲就能取得。

200 件補充體力飲品

首先達成以下條件：

在 A-Shaft 內阻止穿梭機下跌，並救出工人。

在有限時間之內取得Docksin心臟藥物給 Devlin 並救回生命。

把 Big Gaily 送給 Sandy。

在Kimra Xenobiological Laboratory的醫療室內與 Aisha(女性工人)傾談。

完成以上條件後存檔，並在已存檔的遊戲內從新開始，就會得到大小各 100 支回復體力飲品。順帶一提，在遊戲內餘下的金錢將會帶到下一次新遊戲開始。

瘋狂模式

成功完結遊戲 3 次或以上，在第 3 次或最後一次完成遊戲時要達到「取得 200 支補充飲品」的條件並且存檔，在已存檔的遊戲內從新開始遊戲就會出現瘋狂模式。

泳裝模式

成功完成結遊戲 3 次或以上，在第 3 次或最後一次遊戲中，要完成「取得 200 支補充飲品」的4樓條件中0至3樓，把最少 5 杯在 Kimra Xenobiological Laboratory 內找到的「Free Water」給 Eliot 飲，並且存檔，之後所有角色都會穿著泳裝，而按 B 鍵 Eliot 更會游泳呢！

大眼模式 (北美版)

以難的難度成功完成遊戲。

Lab Card 密碼

在 Rat 處得到 Lab card，之後回到 Janean處，Eliot把咭交給Janean時會問及密碼，這時輸入「0513」吧！

Bank Card 密碼

走到Bank Of Kimra銀行並輸入以下資料，就可得到相應的金錢：

Bank card	密碼	金額
Eliot's	3532	$20
Kimra	1008	$4000
Yucatan	1861	$5700
Bermud	1394	$6000

Expendable (生體兵器 Expendable)

選關

暫停遊戲並輸入上、下、上、下、上、下、左、右、右、Y。

跳關
暫停遊戲並輸入Y、Y、X、X、L、R、下、下、上、上。

無敵
暫停遊戲並輸入A、B、X、Y、L、R、上、下、左、右。

額外生命
暫停遊戲並輸入A、B、X、Y、L、R、上、下、左、右。

更外credits
暫停遊戲並輸入A、B、左、A、B、右、B、A、下、R。

手榴彈
暫停遊戲並輸下、下、下、下、下、、上、上、上、上、R。

護盾
暫停遊戲並輸入上、下、左、右、X、上、下、左、右、Y。

立即勝利
暫停遊戲並輸入L、R、L、R、左、右、左右、Y、X。

第一身視點
暫停遊戲並輸入L、左、R、右、X、X、下、下、R、L。

NFL 2K

Sega Sports 隊伍
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「SUPERSTARS」為密碼。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

加速模式
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「TURBO」為密碼，就能在Game Options內調教Game Speed為Turbo。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

慢動作模式
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「DEDMAN」為密碼，就能在Game Options內調教Game Speed為Slomo。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

高音的評述員
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「SQUEEKY」為密碼。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

肥仔球員
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「LARD」為密碼。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

其他文字
進入Options畫面內的Codes，然後輸入「SCRAWL」為密碼。
註：此密碼可能需要輸入數次才能成功。

自動進攻
當遊戲進攻的時候按A、A，電腦會自動選擇最有效率的打法。

自動防守
當遊戲防守時按A、A，電腦會自動選最有效的方法截停對手，但切勿在第四節時使用。

自設球員時更強能力值
在自設球員畫面內，把能力值使用至零，之後再把數值增加，便會發現數值比之前增多了6至9點。

Pen Pen Tri-Icelon

利用 Hanamizu 進行遊戲
完成所有賽道並全部得到銀牌。

隱藏裝束
以第一位完成所有路線兩次即可。

隱藏介紹畫面
開啟一個新記錄即可。

Power Stone

額外選項
在任何難度設定下選其中一個角色完成Arcade模式後，Extra Options將會出現。

Gattling Gun
在任何難度設定下選其中一個角色完成Arcade模式兩次後即可獲得。

Ray Gun
在任何難度設定下，利用三個不同人物完成Arcade模式後即可獲得。

護盾
在任何難度設定下，利用四個不同人物完成Arcade模式後即可獲得。

Falcon 的 mini-game
在任何難度設定下，利用五個不同人物完成Arcade模式後即可。

Ayame 的 mini-game
在任何難度設定下，利用六個不同人物完成Arcade模式後即可。

Gunrock 的 mini-game
在任何難度設定下，利用七個不同人物完成Arcade模式後即可。

利用 Kraken 進行遊戲
利用所有八個人物全部完成Arcade模式即可獲得Kraken。

利用 Valgas 進行遊戲
利用Kraken完成Acrade模式後即可獲得Valgas。

利用 Mutant Fusion Valgas 進行遊戲
開啟使用Valgas的秘技，再在難度8的情況下完成Arcade模式，然後在Power Stone Collection的第12頁就能見到Mutant Fusion Valgas。
註。Mutant Fusion Valgas只能在對戰模式內選用，並且對手只容許是1人。

VR 模式
開啟Kraken秘技，並利用他在任何的難度下完成Arcade模式後，VR模式將會出現在Power Stone Collection的第5頁內，這模式能夠提視點調教在角色的背後。

對戰 VR 模式
開啟Valgas秘技，並利用化在任何難度下完成Arcade模式後，對戰VR模式將會出現在Power Stone Collection的第6頁內，這模式容許以VR模式的鏡頭作雙打遊戲。

美術畫冊
在VMS的mini-game內收集到1000個或以上的金幣後，將會出現在Power Stone Collection的第13頁內。

聲音測試
在VMS的mini-game內收集到2000個或以上的金幣後，將會出現在Power Stone Collection的第25頁內。

觀看爆機畫面
在任何難度下選其中一個角色完成Arcaade模式後，將會出現在Power Stone Collection的第14頁之內。

其他裝束
在任何一個角色上按B即可。

轉變勝利的視點
當勝出一場比試後，按方向鍵或Analog和A便可調教鏡頭，放開A鍵就會回復原狀。

全畫面暫停
暫停遊4時按X和Y。

Ready 2 Rumble Boxing

銅牌級別拳手
在主選單選Championship Mode，之後輸入「RUMBLE POWER」作為體育管名稱，便能在該模式內得到所有銅牌級別的拳手。

銀牌級別拳手
在主選單選Championship Mode，之後輸入「RUMBLE BUMBLE」作為體育管名稱，便能在該模式內得到所有銀牌級別的拳手。

金牌級別的拳手
在主選單選Championship Mode，之後輸入「MOSMA!」作為體育管名稱，便能在該模式內得到所有金牌級的拳手。

冠軍級拳手
在主選單選Championship Mode，之後輸入「POD 5!」作為體育管名稱，便能在該模式內得到所有冠軍別的拳手。

其他裝束
在Arcade模式內的選擇角色畫面中，指在選的角色上按X和Y就能使角色更換其他衣服。

其他幫手
在選人畫面內緊按X，再輸入上、右、下、左即可。

幫手變成妖精
在選人畫面內緊按X，再輸入L和R即可。

噓聲四起
在比賽的時候緊按X和A，又或是Y和B即可。

補充力量
把對手打倒地上後，當他們在暈眩時搖動Analog或重覆按L和R即可。

在 Two-Tier 內進行拳賽
進入Arcade模式後選雙人模式，選人時緊按X即可。

在冠軍場地內進行拳賽
進入Arcade模式後選雙人模式，選人時緊按R即可。

在體育管進行拳賽
進入Arcade模式後選雙人模式，選人時緊按L和R即可。

在戶外進行拳賽
進入Arcade模式後選雙人模式，選人時緊按X、L和R即可。

平價訓練器材
在Championship模式內選Train Boxer，再走進「Rumble Aerobics Training」，推左和快速按A，如果成功每樣器材都會大減價。

聆聽遊戲音樂
在沒有放入任何碟的情況下開啟Dreamcast，再進入Audio CD Player內，放入遊戲光碟後並揀選第2首或以上的音樂即可。

全畫面暫停
暫停遊戲時按X和Y。

TNN MotorSports: HardCore Heat (日版名稱: Buggy Heat)

LE-2001 卡車
在模式選擇畫面內輸入Y、X、右、左、右、左、下、下、上、上。又或是利用Coyote以第一位完成Expert模式即可。

T4 戰鬥機
在模式選擇畫面輸入左、右、下、X、X、X、X。又或是在Level Checker內建做一輛100%的車。

額外顏色
在模式選擇畫面內輸入下、左、右、X、Y、L、R就能得到第4組顏色。又或是成功完成Expert模式。

在計時賽內隨機選擇天氣
在模式選擇畫面內輸入R、X、X、X、X、X、X、X、X、Y、Y、Y、Y、Y、Y、Y即可。

Beelzebub Buggy
以第一位完成Expert模式即可。

Super Expert Mode
在模式選擇畫面內輸入左、左、右、右、左、右、X、Y、Y、Y、Y、Y、Y、Y、Y。又或是以Beelzebub Buggy成功地在championship難度下完成Expert模式即可。





The Future is Now
SNK®



Shinkiro

森氣樓

絕對能夠稱得上為SNK的御用人物設計兼插畫師，出道早年曾任職插畫和漫畫作家，及後經過第三者的介紹加入SNK設計部，參與旗下大大小小作品的設計工作。森氣樓的畫風以擬真聞名，近年更開始採用電腦上色，令到效果更上一層樓，至於代表作品計有《THE KING OF FIGHTERS》，除此之外，森氣樓亦曾經參與《龍虎之拳》、《餓狼伝說》、《SAMURAI SPIRITS》及《ヶ幕末浪漫~月華之劍士》等多個系列的部份設計工作，成績有目共睹。

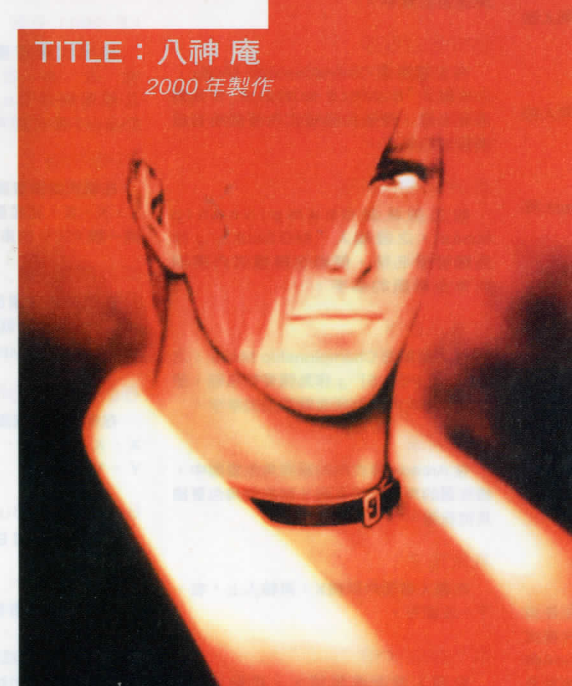
Profile

出生日期：一九六二年十二月十四日
略歷：設計系專門學校畢業
首個參與作品：《ASO II》

TITLE：K' & KULA（ANTI K DASH）
2000年製作



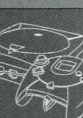
© SNK 1994,1995,1996,1997,1998,1999,2000,2001
© MOTO KIKAKU © CAPCOM CO.,LTD. 1999,2000 ALL RIGHTS REVERSED.
※《頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM》由CAPCOM CO.,LTD.部份受權SNK CO.,LTD.製造及販賣
※「CAPCOM」CAPCOM CO.,LTD.註冊商標
※《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》由SNK CO.,LTD.部份受權CAPCOM CO.,LTD.製造及販賣
※「SNK」SNK CO.,LTD.註冊商標



TITLE：八神 庵
2000年製作

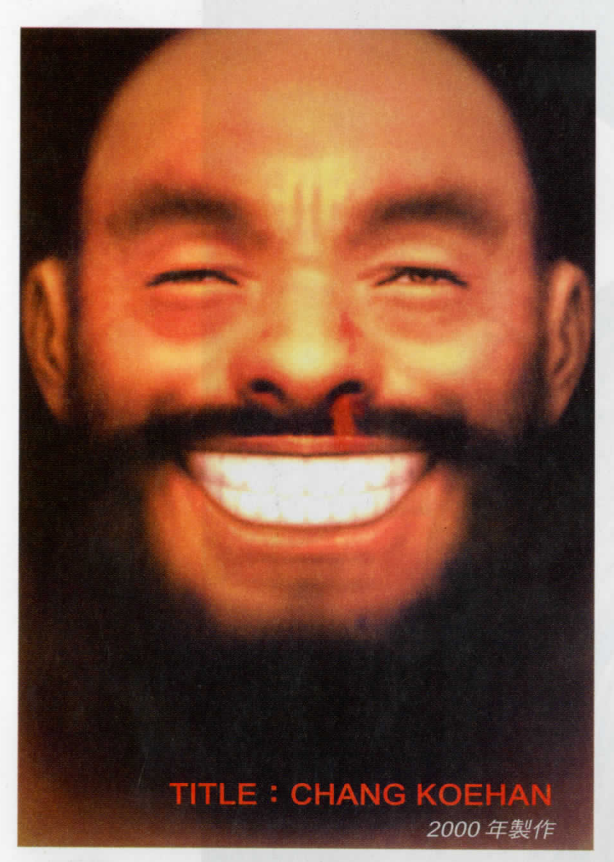


TITLE：K'（K DASH）
2000年製作



SNK CHARACTERS ALL ABOUT ILLUSTRATIONS
～森氣樓篇～

《THE KING OF FIGHTERS》系列


TITLE：CHANG KOEHAN
2000年製作


TITLE：KULA
2000年製作


TITLE：麻宮ATHENA
2000年製作


TITLE：不知火舞
2000年製作



TITLE：四（JYOU）雛子
2000年製作

《METAL SLUG》系列



TITLE：PlayStation 版《METAL SLUG X》MAIN VISIUAL
（MARCHRIUS DENNIS ROSSI、TARMICLE ROVING III、笠本 英里、FIOLINA GERMI）
2000 年製作



TITLE：ORRICK TERRY /「ORRICK SAWYERS」廣告用插畫

1995 年製作

編者話:

J.J 2001

新曆新年期間，自己那位天真可愛純真無邪的老婆去了一個零下三十多度的地方渡假，自己卻要繼續陪伴PSO的各大中小怪物……希望下次可以有機會一償她的心願，帶她到冬天的北海道看雪景。

雖然公司的新年禮物令大家出了一點亂子，幸好各同事仍如常地努力，質素才能得以維持。下一期便是每年一度的死亡時間表趕稿期，似乎成功的話會有一個頗美滿的新年假期……

病後餘生的小吉

▼ 自 1 號起，便已經病了，但手頭上功課卻……
▼ 2號一早起來的時候，發覺正發高「燒」中，但依然照上學和上班，晚上回來已退了少許的「燒」又……
▼ 3號要比太陽還早便起來上學，結果上午的堂就……晚上下班回家仍要做功課至清早
▼ 4號第二天要交功課，但病仍未根治，幸而有好轉，不然今期的工作會不敢想像
▼ 5 號是工作高峰期，依然帶病
▼ ………
▼ 現在，依然帶病，而腦海中只有以上和很多辛苦的記憶
▼ 最近好像發生了很多事，但完全記不起似的
▼ 這星期有測驗和功課啊！如何是好呀？
▼ 補祝一句：「新年快樂！」

金心情願？

◆剛剛發現 Mission Impossible 原來依然在放映！
◆任務明白……
◆再次自我測量中！
◆身體越來越差，為我增添不少麻煩。
◆下期……
◆任務完結！

～AINHO「傷」週話～

>_<上回編者話提及到筆者不知買甚麼聖誕禮物送給朋友，於是在數天後，終於找到一份合心水的東西，就是近來十分大熱的日本「風水貓」。可惜與這位朋友互相交換禮物後，雖然不介意她的禮物沒有包起，可是發覺盒上封條經已打開，並且內裡還找到一張寫上別人名字的聖誕咭，認為她是毫無誠意……
>_<聖誕節，人人都喜氣洋洋地慶祝，但對本人來說，則是因生病而安在家中度過：
吃－聖誕大餐＞藥
喝－汽水＞清水
玩－出外遊玩＞家中獨個兒打機
樂－開心、難忘＞可憐
>_<踏入2001年，怎知新年的第二日，便收到一份驚喜的禮物，令大家頓時心裡充滿著一片「灰」的感覺……
^_^ 其實筆者早已有一個自己的網頁，內裡有留言版、討論區、交流等，而地址是 ainho.uhome.net，各讀者有閒時不妨光臨！！
^_^ZARD將會推出新一張的個人大碟，推出後第一時間要購買回來。
^_^ 很想買 PlayStation2 啊！

亮

今期沒有前兩期那麼趕，終於可暫時脫離趕稿地獄……
今個月又買唔到 PSO ，唉……
新一年又到，恭喜發財，希望有多些利是錢，希望有時間進修，希望家人身體健康，最希望的當然是搵番個女朋友仔……
近日經常要捱夜，幸好小弟抵抗力強，再加上有阿媽靚湯，若果唔係就……
近日經常犯錯，小弟一定會反省反省……
《GGX》的攻略多得KOTARO和IKI的幫助，否則憑小弟的個人力量實在難以完成……
P.S.身為神的 KOTARO ，實力果然是非同凡響…勁呀！！

綿羊大王

夢想與報酬

在世 20 年，無時無刻都在實現自己的夢想，但實現夢想往往出沉重代價。雖然自己在夢想之中得到的可能比任何人都多，可是當物質上應得的比其他人還要少時我往往感到氣餒，不其然轉牛角尖：「自己的夢難道是無聊的廢物??」然後再本末倒置根據自己的報酬重新評估自己的能力，結果我將自己僅餘的自信心打進谷底……在某程度我為剎時間的精神豐盛感到快樂，但當獨處時我為物質的不如意而傷感。越是追尋夢想，我覺得越是空虛，感到空虛我又更努力追尋夢想，換來的卻只有……
寫太多，連自己都有點混亂，我究竟怎麼了……怎麼…我…

KOTARO

Number03

誰會喜歡拖拖拉拉、婆婆媽媽？早陣子，再見久違了的朋友，發覺他的詞鋒依然銳利，別人仍然容易認定他是位不近人情的傢伙，然而，可以辦到不偏不倚，其實往往比做到一個好人更加困難。

Text:寒武紀

新的一年開始，希望自己在各方面都可以有更大的進步。



GAMEPLAYERS GROUP★

Capcom Co., Ltd. 2000 All Rights Reserved.





首批推出的為《鬼武者》造型 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」包括 《Street Fighter》、《Bio Hazard》系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）

獎金總值港幣 $18,000,000！！
儲得多，送得多，請火速行動！！

$card任消費

回饋行動★現正展開！

2000.11.1 ⟶ 2001.12.31

Gameplayers「E-Card」乃專為Gameplayers會員及上網愛好者而呈獻，將於2000年12月正式推出。持卡人可獨享多項由Gameplayers提供的會員優惠，包括於Gameplayers網站購物專有折扣及尊有優惠等。配合現今網上購物的新趨勢，既不用擔心信用卡資料外洩，杜絕被黑客「碌爆卡」的慘況出現，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受網上Shopping的樂趣。

Gameplayers『E-card任消費』，獨享$18,000,000尊有優惠！！

為回饋廣大的讀者支持，**Gameplayers**為各位推出遊戲界史無前例，為期一年的回饋優惠！！

第一階段回饋——由即日起，只要集齊以下雜誌期數刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣$150 消費額的 **Gameplayers** 網上購物「E-Card」。換領數量不限，多換多獎，總值高達 **$18,000,000**！

只集齊其中一本雜誌的所有【換領 E-Card 印花】者，同樣可換領其他價值的「E-Card」，人人有份，永不落空！！

雜誌	期數
Game Players遊戲誌	第140,141期
Game Players DC「遊戲誌 DC」**	第1～4期
Game Players PS「遊戲誌 PS」**	第1～3期
Game Plus 遊樂誌	第176～187期
Hyper PC Player 電腦遊園地」	第71～76期
I KIDS 少年王	第5～10期

如何使用 Gameplayers「E-Card」？

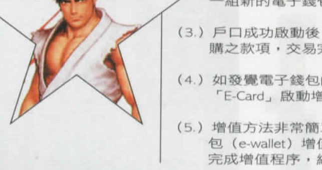
（1.）每款Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

（2.）各位在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的電子錢包（e-wallet）戶口密碼。

（3.）戶口成功啟動後，網站會由向閣下的電子錢包（e-wallet）收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

（4.）如發覺電子錢包的錢用盡後，各位可以再將另一張新的Gameplayers「E-Card」啟動增值即可。

（5.）增值方法非常簡單，只需在Gameplayers的網上商店選擇「電子錢包（e-wallet）增值」功能，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼便可完成增值程序，繼續享受網上購物樂。



** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為--
Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

欲知詳情，密切留意本雜誌的最新公布

GAMEPLAYERS GROUP

$1 新機

隨時屬您

計劃參加者募集！

精選獎品包括：

PlayStation 2	12部
Dreamcast	20部
Panasonic GD 93手提電話	10部
…………	
…？？？？？？	

欲知詳情，密切留意Gameplayers！！

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第二次「競投日」
舉行日期：2001年1月28日（星期日，大年初五）
地點：沙田新城市廣場







由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由**2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon



影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.1.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd










DREAMCAST ONLINE CENTURY